POR SÓLO 3,99€

Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 122 • MARZO 2005

Micromanía

Micromanía 20 años 1985-2005

¡EL PROYECTO MÁS AMBICIOSO DE PYRO!

IMPERIAL GLORY

¡¡Estrategia total!!

REPORTAJE ESPECIAL

10 BOMBAZOS PARA 2005

¡No te los puedes perder!

AVANCE EXCLUSIVO

BROTHERS IN ARMS

Camaradas hasta el fin

ESPECIAL ¡¡CUMPLIMOS 20 AÑOS!!

La historia de los videojuegos

RETROMANÍA

SORTEO ESPECIAL 20 ANIVERSARIO

¡¡GRAN CONCURSO!!

¡¡Participa y consigue el PC perfecto para jugar!!

Valorado en más de ¡¡7.000€!!

A EXAMEN

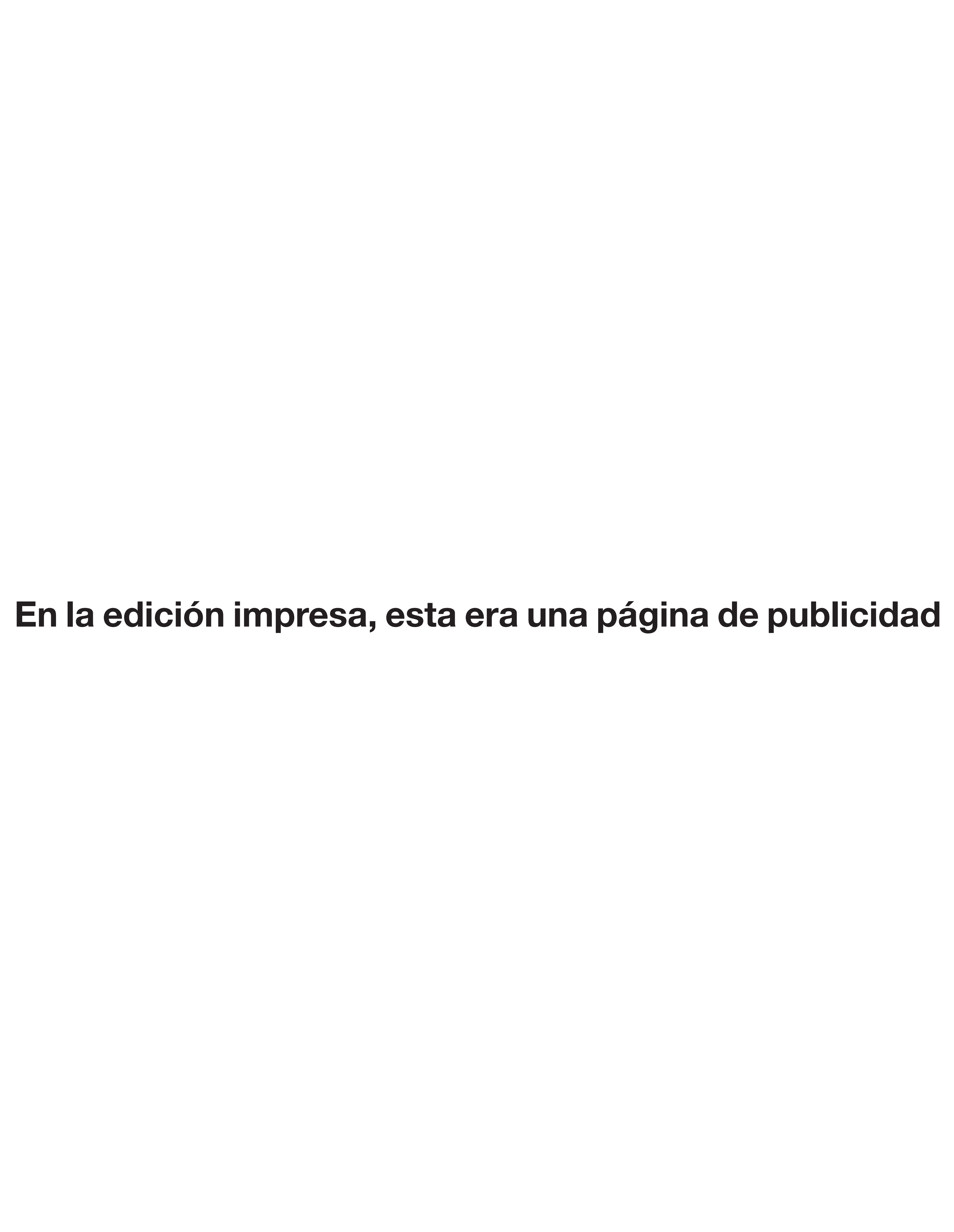
Todas las novedades

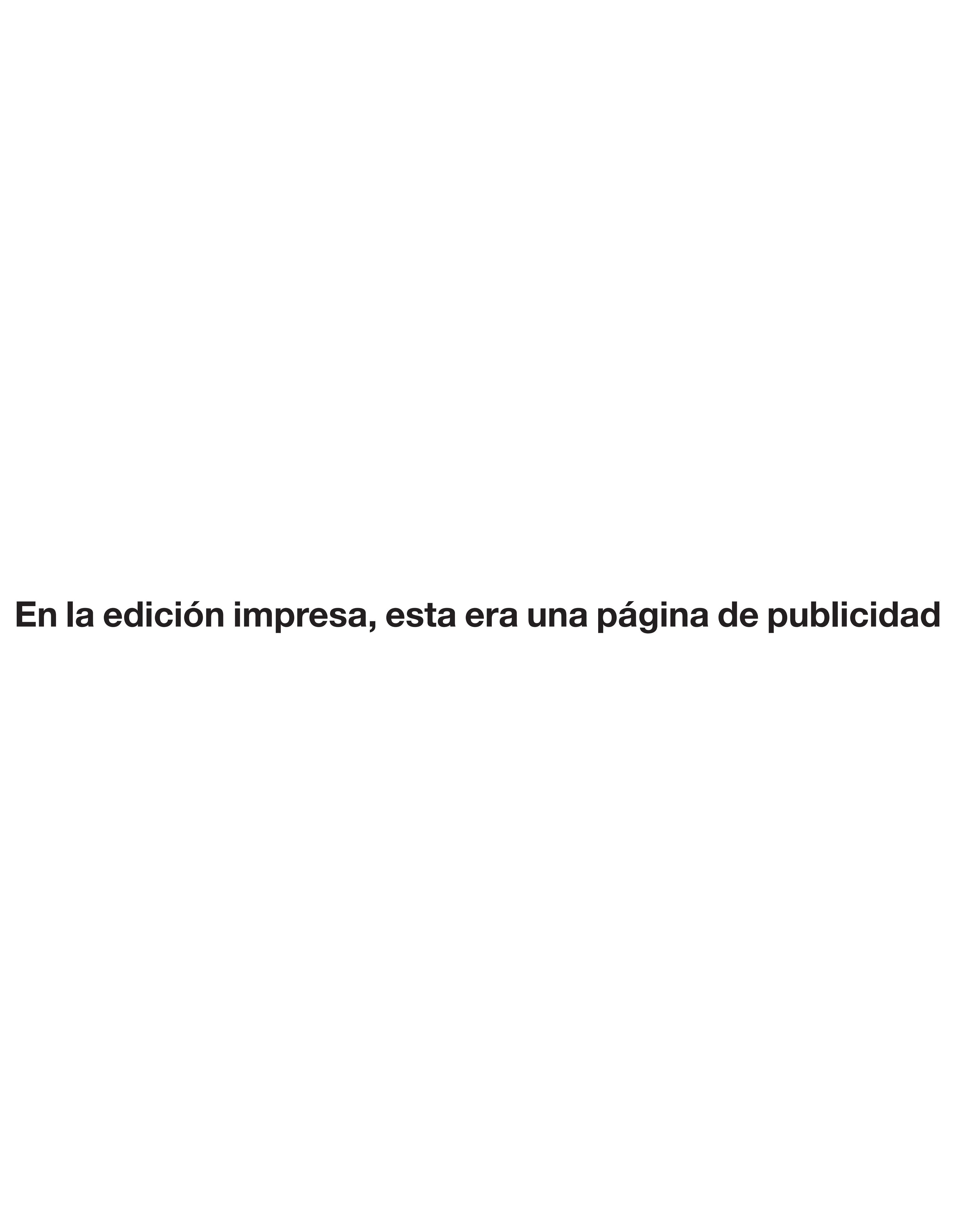
WOLRD OF WARCRAFT
SECOND SIGHT
THE PUNISHER
PLAYBOY THE MANSION
CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Y MUCHAS MÁS...

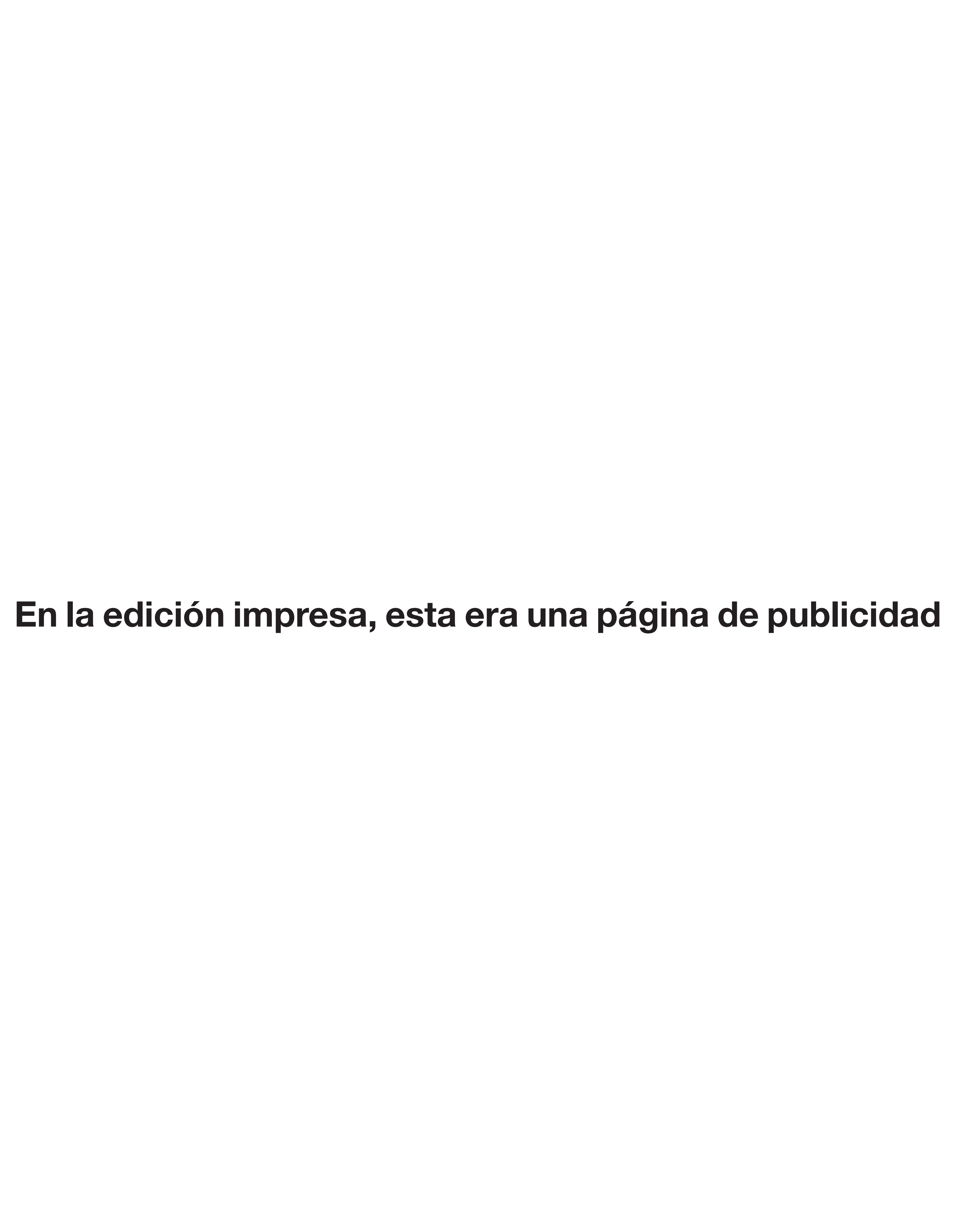
AÑO XXI Número 122

HOBBY PRESS

8 424094 820313 00122


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Saúl de la Aldea

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, D. dela Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas
Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

6/2005

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG



¡Gracias por estar ahí!

Bienvenido un mes más a Micromanía. Qué, ¿sorprendido? Sí, ¡¡cumplimos 20 años!! y con este número, repleto de sorpresas, arranca nuestro aniversario. Queremos celebrar a lo grande los 20 años que Micromanía lleva, sin faltar un mes al quiosco, formando parte de tu vida y de la mía. Sí, veinte años, ¿a que parece mentira?

Durante todo este tiempo tú y yo, y todos los que hacemos Micromanía –y todos los que antes han pasado por aquí– hemos disfrutado de infinidad de juegos y de ordenadores de todo tipo. Nos hemos divertido jugando y escribiendo sobre ello. Pero, nada de esto habría sido posible sin ti. Gracias, por haber estado ahí, mes tras mes, disfrutando de los videojuegos y de TU revista. Gracias de verdad.

Veinte años dan para mucho –¡no te puedes hacer a la idea!– y hasta puede que creas que es imposible que hace tanto tiempo ya hubiera ordenadores y juegos. ¡Pero vaya si los había! Y ahí estaban Micromanía y sus lectores disfrutando de esas maravillas de 8 bits, que nos han llevado hasta los juegos de hoy.

La misma revista ha sufrido muchos cambios y es posible que te hayas perdido alguno de ellos. Así que, entre las muchas ideas que barajamos para celebrar este aniversario, pensamos en un regalo muy especial. Una edición de coleccionista del número 1 de la segunda época, una de las más originales de la historia de Micromanía, para que conozcas nuestros orígenes y los juegos que han dado pie a los que hoy disfrutamos. Además, en este número, comienza una nueva sección dedicada a la historia de los videojuegos.

Pero no acaba aquí la cosa, también puedes participar en un megaconcurso, donde podrás ganar el PC más potente que puedas imaginar y jugar como nadie. Te recomiendo también que no te pierdas el DVD de este mes, ni de los siguientes, donde vas a encontrar muchas más sorpresas, como los tres primeros números de Micromanía en formato PDF. No lo olvides, allí donde veas un logo del 20 aniversario de Micromanía, habrá algo muy especial esperándote.

Me despido ya, no sin volver a lo más importante. Gracias por tu compañía y haber hecho posible estos 20 años de Micromanía. Espero que sigas disfrutado con nosotros de la mejor diversión del mundo y que continúes viviendo con pasión, como nosotros, los videojuegos. Te espero el próximo mes y no olvides escribirme para contarme qué te ha parecido este número y qué te gustaría encontrar en los siguientes.

¡¡Arranca el Año Micromanía!!



¡Llevamos 20 años jugando juntos! ¡Ahí es nada! ¿Te apuntas a otros 20?

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es

Micromanía

20 años de 1985

Los grandes momentos

NACE MICROMANÍA



Mayo 1985 nº 1
Primera época

Era la época de los 8 bit, los juegos en cinta magnética y los 48 KB de memoria. Micromanía nacía para ser la revista sobre videojuegos más completa del mundo. Nuestras metas, sencillas, como siempre...



Junio 1988 nº 1
Segunda época

LA REVISTA CRECE

¡Nos volvimos locos de atar! Sacamos la revista de juegos más grande del mundo, le bajamos el precio, llegaron los Amiga y Atari, los 16 bits nacían y arrasaban en Micromanía...

UNA NUEVA ÉPOCA



Febrero 1995 nº 1
Tercera época

Micromanía afrontaba una nueva época, un nuevo diseño y un cambio de formato, con el PC ya convertido en el rey indiscutible de los juegos. Poco después, nos permitimos el lujazo de regalar cada mes un CD repleto de demos...

Micromanía 20 años 1985-2005

videojuegos 2005

En estos 20 años hemos sido testigos de la historia de los videojuegos. Hemos reído, jugado y alucinado. Hemos visto nacer y morir clásicos. Hemos soltado una lagrimita al decir adiós a nuestro viejo ordenador y saltado de alegría al tener uno nuevo. Hemos "fundido" cintas de casete, disquetes, CDs y DVDs. Nos lo hemos pasado en grande y, sobre todo, hemos disfrutado. Y Micromanía, siempre ha estado ahí, contigo, en tus mejores momentos...



Abril 1999 nº 51
Tercera época

AÚN MÁS Y MEJOR

Habían pasado cuatro añazos desde el cambio de época y... ¡ya estábamos hartos de hacer siempre lo mismo! Así que, ni cortos ni perezosos, decidimos cambiar el diseño, la cabecera y hacer más suplementos que nunca.

UN ESTILO DIFERENTE



Abril 2002 nº 87
Tercera época

Corría el año 2002, nos picaba el gusanillo de la renovación, los juegos eran cada vez más espectaculares y decidimos que había llegado el momento. Así que pusimos a una chica tremenda en portada... ¡y no era Lara Croft!



Junio 2004 nº 114
Tercera época

LA ERA DEL CAMBIO

Los juegos en PC son tan impresionantes que Micromanía no podía ser menos. Por tanto, había que dar más y mejor información, un nuevo diseño, pasarse al DVD –¡con demos gigantescas!– y... ¡regalar juegos completos!

Micromanía en cifras...



240
REVISTAS, EN TOTAL
¿Cómo? ¿Que nos hemos equivocado? Espera, espera. Cuenta desde la primera época, en 1985, luego suma la segunda y toda la tercera... ¿A que ahora ya te sale?

241
PORTADAS EN MICROMANÍA
Es un cálculo sencillo para... ¡Un momento! Pero, si hemos sacado 240 revistas, ¿no? Entonces, ¿qué pasa? Venga, te contamos el truco. ¿Recuerdas un número de Micromanía con dos portadas y tenías que darle la vuelta para leerla entera...?

683
PORTADAS DESCARTADAS
Cuando tenemos una portada al mes y cuatro o cinco juegos candidatos estamos horas discutiendo cuál de ellos se la merece. Nuestros criterios son inflexibles y miramos todas sus virtudes y defectos. Eso sí, los estudios nos odian porque les tenemos en vilo hasta el último segundo...

1.920
PETICIONES DE PORTADAS
Los de antes, claro. Y les hemos dicho que no. Cada estudio cree que su "niño" es el más guapo del mundo y el que se merece la portada de Micromanía. Pero, claro, sólo tenemos una portada por mes y tenemos que decirles que su criatura no es tan especial como ellos se piensan...

915
SOLUCIONES COMPLETAS
Nos hubiera gustado, pero ha sido imposible publicar las soluciones completas de todos los juegos que hemos sacado en Micromanía. ¡Con todos los juegos que hemos comentado habríamos necesitado por lo menos diez números de Micromanía cada mes!

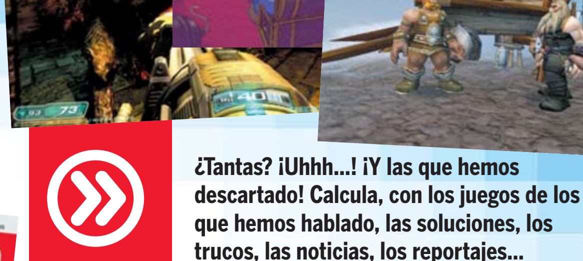
542
REPORTAJES
De novedades, ferias, compañías, hardware, comparativas, tecnología, juegos en desarrollo, juegos que nunca salieron, visitas a estudios, gurús del software... Sólo nos falta hacer uno de... ¿de qué?

12.000.000
REVISTAS VENDIDAS
No hemos faltado un solo mes a nuestra cita mensual contigo durante los últimos 20 años. Muchos meses, muchos juegos y millones de revistas hablando de ellos...



65.192
PÁGINAS PUBLICADAS
¿A que parece mentira? Aunque, bueno, lo mismo ahora nos acusan de ser los culpables de la deforestación mundial. ¡Si es que somos de la piel del diablo...!





¿Tantas? ¡Uhhh...! ¡Y las que hemos descartado! Calcula, con los juegos de los que hemos hablado, las soluciones, los trucos, las noticias, los reportajes...

615.628
PANTALLAS DE JUEGO CAPTURADAS



70.104
TRUCOS
Y aún así, ¡lo que cuesta acabarse los juegos! Claro que si los que crean los juegos tienen tanta maldad y los hacen tan difíciles, ahí estamos nosotros para vengar tamaña injusticia. ¡Faltaría más!

LAS OTRAS CIFRAS...

Bueno, vale, esto es lo que ha sido Micromanía, estrictamente, durante estos 20 años. Pero, ¿cómo hemos sido capaces de hacerlo? ¿Qué elixir mágico nos ha permitido cada mes ofrecerte una revista repleta de la mejor información? ¡Te desvelamos el gran secreto!

105.480
LITROS DE CAFE
Y no contamos los descafeinados, que nuestro director, el pobre, ya está mayor y de vez en cuando le da por beberse ese brebaje...



176.400
HORAS JUGANDO
¡Hala, a ver quien es el guapo que ha jugado una partida más larga que la nuestra! Bueno, vale, no han sido seguidas. De vez en cuando nos hemos ido a por un café a la máquina...

50.324
BOLLITOS Y GALLETAS
Y, claro, de vez en cuando nos toca ponernos a dieta, que si no ahora seríamos un equipo de luchadores de sumo...



Como sabemos que eso de que Micromanía cumpliera 20 años a lo mejor no te impresionaba mucho se nos ocurrió empezar a hacer números para ver en qué se traducía ese tiempo. Y, en fin, nosotros mismos nos hemos quedado asustados de algunas cifras. Mira y descubre lo que ha dado de sí Micromanía...

10.628 NOTICIAS

¡Nos ha bastado un rumor para hacer saltar la liebre! Y si ponemos el ojo en un juego, ponemos la noticia en Micromanía. A sabuesos no nos gana nadie y si hay algo que resulte interesante, ahí lo tendrás...



1.708 DEMOS

¡Imagina si te hubiéramos regalado cintas de casete desde el número 1! Por cierto, ¿existió alguna vez una demo de «Pong»? ¿Cuánto ocuparía? ¿1 KB, medio...?



6.015 JUEGOS COMENTADOS

¡Quién los tuviera todos! Pero, claro, en un pisito normal llenaríamos todas las habitaciones hasta arriba y... ¿dónde nos metemos nosotros a dormir?



480 CONCURSOS



¡Y, además, sabemos que a alguno le ha tocado más de un premio! No te preocupes, que si tú todavía no has ganado nada, nos quedan muchos por hacer. ¿Y si te toca el megaordenador del aniversario? ¿Eh?



Y MUCHAS CIFRAS MÁS...

162 ORDENADORES
¡Casi nada! Todos estos ordenadores han pasado por la redacción de Micromanía durante estos años. ¡Ay!, y que todavía nos acordemos de nuestro querido Spectrum...

3.758 CARTAS PUBLICADAS
Mejor no te contamos las que no hemos podido publicar, porque aún seguimos enterrados en ellas...

2.916 PRODUCTOS DE HARDWARE
Sabemos que es difícil de creer pero los ordenadores de 8 bits existían y también eran hardware. Y las consolas, los joysticks, los componentes...

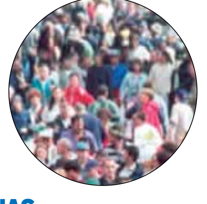
161 CDs Y DVDs
¡Claro! Ya entendemos que la grabadora donde preparamos el máster cada mes eche humo sin parar. Por cierto, si quieres las cifras de cada uno son 150 de los primeros y 11 de los segundos.

150.443 MEGAS DE INFORMACIÓN
A ver, espera, cogemos la calculadora, son tantos CDs por tantos megas cada uno y luego... Sí, parece que la cifra es correcta.

648 EXCLUSIVAS
Estas han costado, ¿eh? Pero nada, nada, sabemos que el lector de Micromanía se merece lo mejor y seguiremos haciendo lo que haga falta para que sea siempre así.

202 CHISTES Y VIÑETAS
El descomunal talento del incomparable Ventura sigue sorprendiéndonos y sacándonos una sonrisa todos los meses...

600 VIAJES AL EXTRANJERO
Para ver nuevos juegos, visitar estudios, acudir a ferias, hacer entrevistas... ¡Hasta en Japón estuvimos una vez!



47 PERSONAS
Han trabajado en Micromanía. ¡Pero no todas a la vez, claro! Nuestra redacción es grande, pero no es la casa de Gran Hermano, aunque también tenemos al jefe que nos vigila.

70.560 LITROS DE COCA COLA
Las largas noches acabando cada número de Micromanía no serían lo mismo sin nuestras burbujas...



35.282 VECES HEMOS DICHO...
¿Es posible que el ser humano sea capaz de sobrevivir a base de patatas fritas y coca cola? Para una explicación, ver la información del punto que hay a continuación.

35.282 BOLSAS DE PATATAS
¿Es posible que el ser humano sea capaz de sobrevivir a base de patatas fritas y coca cola? Tenemos las pruebas, aunque el gobierno USA intenta ocultar la verdad...

720 NOCHES EN REDACCIÓN
Hemos pasado acabando los distintos números de Micromanía. Bueno, 721. La última, la que hemos dedicado a recoger todos los datos del informe secreto de los 20 años de Micromanía.

GRAN CONCURSO ANIVERSARIO

CELEBRA CON NOSOTROS LOS 20 AÑOS DE MICROMANÍA

¡¡Consigue el ordenador PERFECTO PARA JUGAR!!

Para celebrar estos 20 años de juego nada mejor que jugar a lo grande. Pero a lo grande, de verdad. Para participar en el sorteo de este "Mega PC", sigue a Willy por Micromanía durante los próximos tres meses. ¡Es muy fácil!



¡¡No te lo pierdas!!

Instrucciones para concursar

- El concurso se desarrolla en los números 122 (marzo), 123 (abril) y 124 (mayo) de Micromanía.
- En cada número Willy estará escondido en tres pantallas diferentes y en tres páginas distintas.
- Localiza a Willy y apunta (puedes hacerlo más abajo) el número de cada una de las tres páginas en que está situada cada una de las tres pantallas en que aparece nuestro personaje.
- NO debes mandar ningún SMS hasta que no tengas las 9 cifras correspondientes a las 9 páginas.
- En el número 124 de Micromanía (mayo) se publicará la clave válida para activar tu SMS, en el que deberás incluir las 9 cifras correspondientes a los números de las 9 páginas, más tus datos.

¿Dónde está WILLY?

Apunta aquí las páginas de los números 122, 123 y 124 de Micromanía en las que está Willy. Cuando tengas las 9 cifras –dentro de 3 meses– envíalas en un SMS junto con tus datos y la clave que se publicará en el número 124.

MICROMANÍA 122	MICROMANÍA 123	MICROMANÍA 124
Willy está en las páginas:	Willy está en las páginas:	Willy está en las páginas:

CONFIGURACIÓN DEFINITIVA

- CAJA DISEÑO EXCLUSIVO "MONTATUPC.COM" (negro y verde con iluminación)
- PROCESADOR AMD Athlon 64 4000 FX55
- PLACA BASE Asus A8N-SLI Deluxe
- 4 MÓDULOS DE MEMORIA DDR de 1 GB a 400 MHz
- 2 X T. GRAFICA POINT OF VIEW GEFORCE 6800 ULTRA PCI-E con 256 MB GDDR3 en configuración SLI
- 2 X DISCO DURO RAPTOR WESTERN DIGITAL 74 GB 10000 rpm en configuración Raid 0
- 2 X DISCO DURO MAXTOR S-ATA 250 GB
- GRABADORA DVD-DVR Pioneer 109 (color negro)
- LECTOR DVD (color negro)
- DISQUETERA 3,5" (color negro)
- FUENTE ALIMENTACIÓN ANTEC de 500V
- MONITOR LG 19" 1915 TFT (12 ms de respuesta)
- ALTAVOCES LOGITECH Z-5500 5.1 (500W RMS). Display multifunción, con mando a distancia y certificación THX
- KIT DE REFRIGERACIÓN LÍQUIDA. Monitorización y panel de control frontal de temperatura
- CONJUNTO DE ESCRITORIO (teclado y ratón) Logitech diNovo óptico inalámbrico
- WINDOWS XP Professional instalado
- 2 AÑOS DE GARANTIA, testeo exhaustivo incluido
- CONJUNTO DE VOLANTE Y PEDALES Formula Vibration Feedback Wheel





¡¡VALORADO EN + DE 7.000 €!!



Volante Formula Vibration Feedback Wheel



Pedales Logitech

2 Tarjetas gráficas GeForce 6800 Ultra PCI-E





Conjunto Logitech diNovo inalámbrico

Altavoces Logitech Z-5500 5.1 THX











Preview

Pág. 40

BROTHERS IN ARMS

De la mano de Ubi Soft, lo último en acción bélica nos espera en Normandía. Conoce todo lo que te espera en este atractivo juego leyendo a fondo nuestra preview.



Reportaje

Pág. 50

LOS BOMBAZOS DE 2005

Prepárate para todo lo que te vas a divertir a lo largo de este año con este reportaje con los 10 títulos más esperados... y deseados.



Retromanía

Pág. 145

LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

En el 20 aniversario de Micromanía, empieza una nueva sección sobre los orígenes y evolución de los juegos.

Review

Pág. 64

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

El universo "Star Wars" vuelve en este esperado y apasionante juego de rol.

En este número

Revista Micromanía Nº 122 - Marzo 2005

Actualidad

Hablando claro

Hablando claro

Primer contacto

Reportaje

A examen

¡¡De regalo!! DVD para PC con 10 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!



Este mes el juego completo original «Blood Omen 2», una aplicación para crear mods para «Half-Life 2», las 10 mejores demos del momento: «S.C. Chaos Theory»,...



Pág. 34

Preview

IMPERIAL GLORY

Descubre el nuevo y espectacular juego de Pyro Studios y pon la Europa del siglo XIX a tus pies.



Solución

VAMPIRE BLOODLINES (Y II)

Sigue estos pasos y llegarás al final de esta historia de vampiros.

Pág. 108



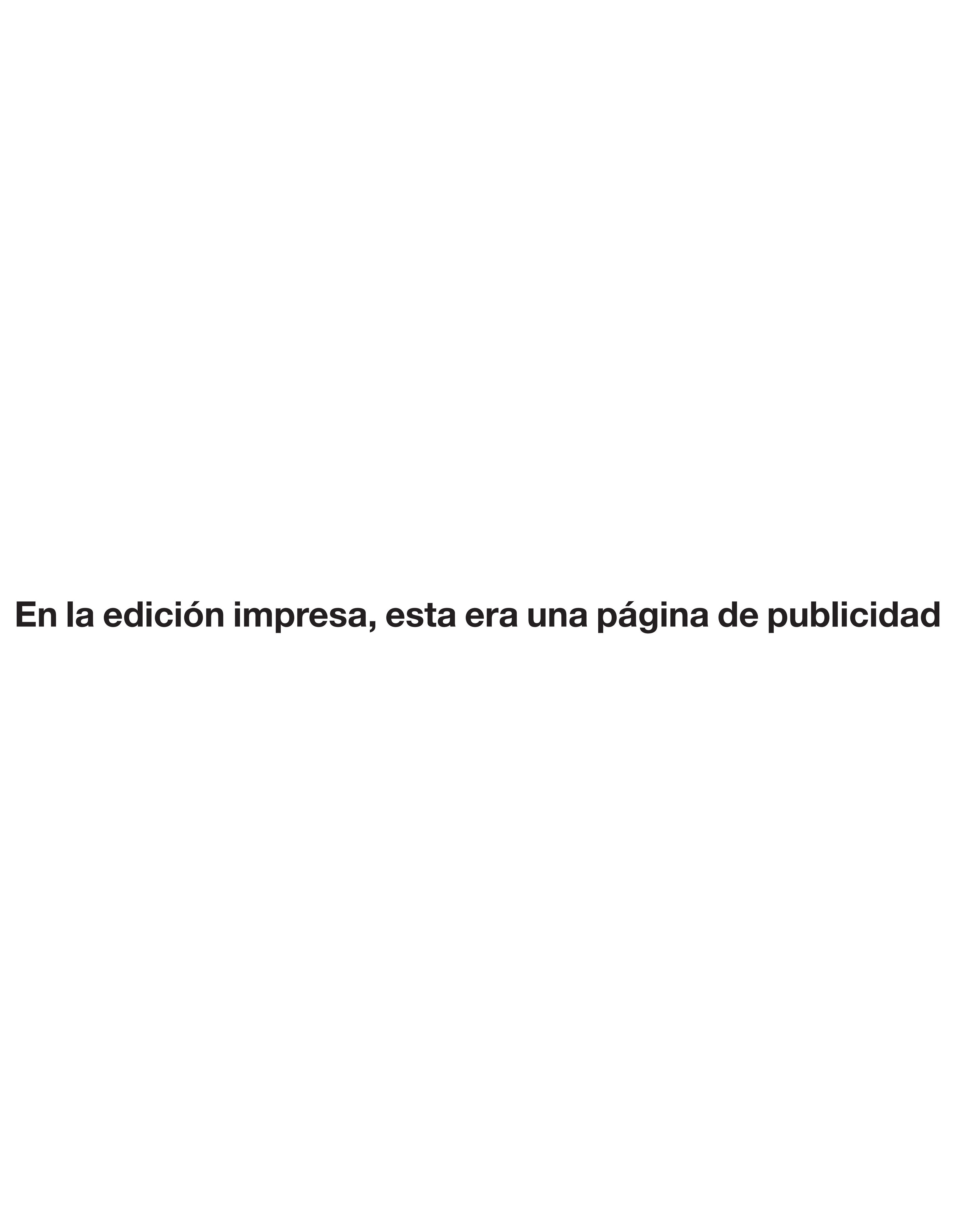
Pág. 70

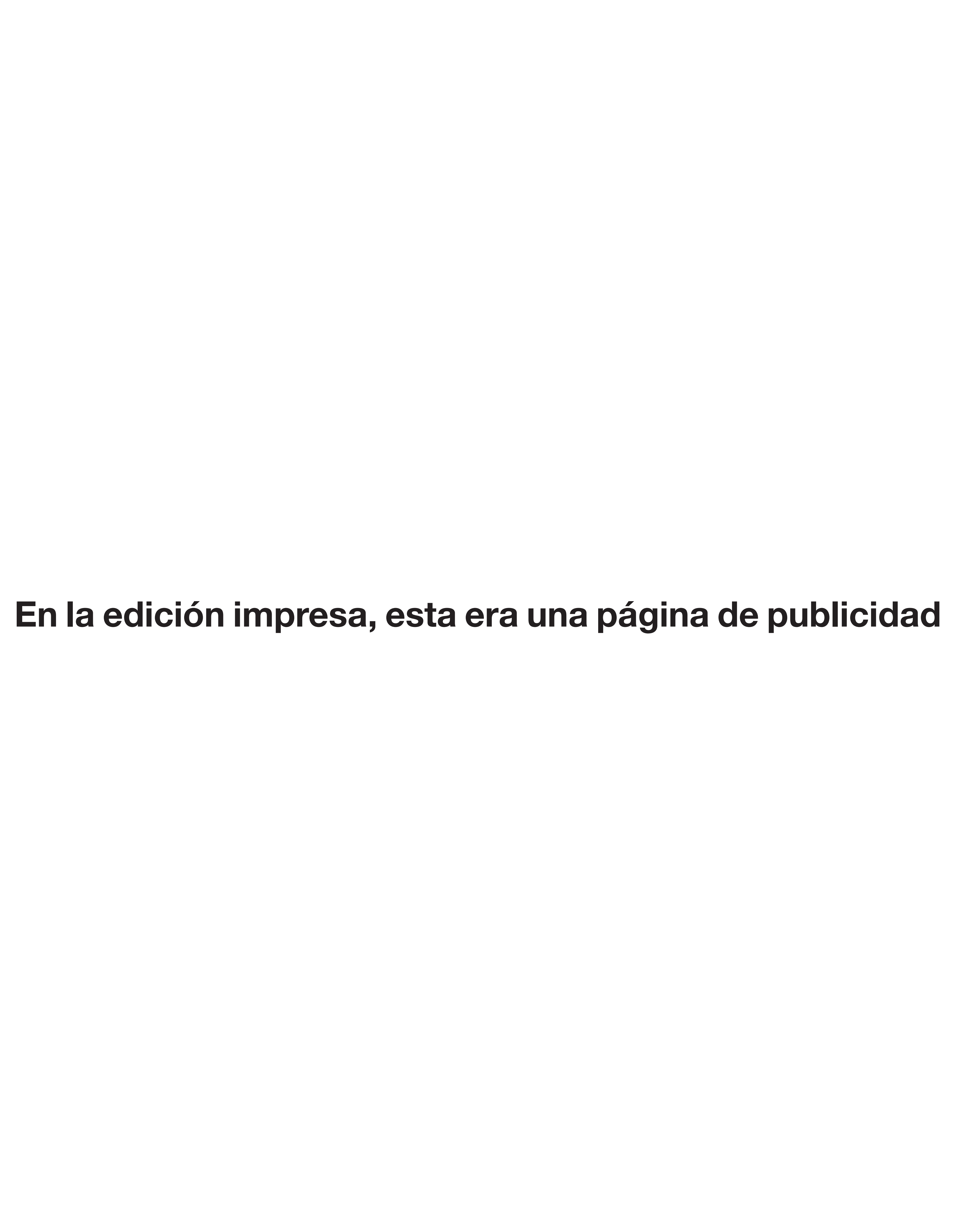
Review

ACT OF WAR

La guerra contra el terror global ha estallado y se desarrolla en las calles.

índice por juegos


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



▲ La adaptación del mundo de «El Padrino» a juego de ordenador recreará con todo detalle algunas de las secuencias más famosas de la trilogía cinematográfica.

¡¡Ya están aquí las primeras imágenes!! Así será «El Padrino»

Un juego que no podrás rechazar...

Pasa, pasa y presenta tus respetos a don Vito... Verás, la familia necesita un favor y te hará una oferta que no podrás rechazar. Ni más ni menos que disfrutar de su juego este año, ¿capisci?

➔ Acción/aventura ➔ E.A. Games ➔ Electronic Arts ➔ 2005

La familia Corleone te da la bienvenida. Verás, el caso es que don Vito quiere ampliar los negocios de la familia. Las salas de cine ya se han quedado pequeñas y el don ha decidido que el futuro está en dominar el mundo de los juegos en PC. ¿capisci? Y necesita tu ayuda. Es un favor, sí, lo sabemos, pero ya sabes que a don Vito no se le puede decir que no. A cambio, te hará una oferta que no podrás rechazar... como siempre.

La ciudad de Nueva York es donde el don ha decidido que debes moverte. Ya sabes. Necesitamos que las familias Tattaglia, Cuneo, Brazini, Sollozzo y Stracci no estén por delante de la familia Corleone. Necesitamos tu habilidad diplomática, cuando sea necesaria, o tu contundencia, si así lo crees conveniente. No te vamos a poner límites a tu libertad de acción, ¿entiendes? Podrás hacer lo que quieras y como quieras. Pero te vamos a poner un objetivo. Empezarás a hacer negocios desde hoy, 1945, y tendrás que dejarlo dentro de 10 años, en 1955. Ya sabes que el don busca un sucesor y si haces méritos y te ganas su respeto quizá seas tú el elegido.

No te preocupes si dudas entre si has hecho algo bien o mal. El don quiere que disfrutes con tu trabajo. Tus acciones tendrán consecuencias, claro, pero ya sabes que si la familia sale beneficiada siempre te respaldaremos. Sólo cuida de que el nombre de Corleone esté por delante de las demás familias, ¿capisci? Don Vito, Sonny, Tom Hagen y el resto esperan que este otoño te unas a la familia. ¿No crees que se trata de una oferta que no puedes rechazar? ■


▲ El diseño de la acción te dará completa libertad para tomar decisiones, pero también tendrás que afrontar las consecuencias...

Acción, aventura, respeto, familia, negocio y poder. «El Padrino» te meterá de lleno en la magia del cine y de la temible mafia

Se acerca una nueva entrega de la serie «Seven Kingdoms»

La estrategia más salvaje

➔ Estrategia ➔ Infinite Interactive/Enlight ➔ Septiembre 2005

Si llevas en los juegos de PC, y más concretamente en la estrategia, desde antes de que cambiáramos de siglo y de milenio, seguro que te suena el nombre de «Seven Kingdoms». El primer juego de la serie apareció en el ya lejano 1997 y su segunda parte en 1999. Ahora, sus creadores han confirmado que una nueva entrega está en camino y que estará lista este mismo año. Su nombre, «Seven Kingdoms. Conquest». La acción del juego comenzará en el año 3000 a.C., en el antiguo Egipto, y terminará en el 3000 d.C. Podrás elegir entre siete civilizaciones humanas y siete demoníacas para jugar, así como disfrutar de nuevos gráficos en 3D, la inclusión de un editor y opciones multijugador. ■


▲ Bueno, más que siete realmente serán catorce las civilizaciones... por variedad, no quedará.

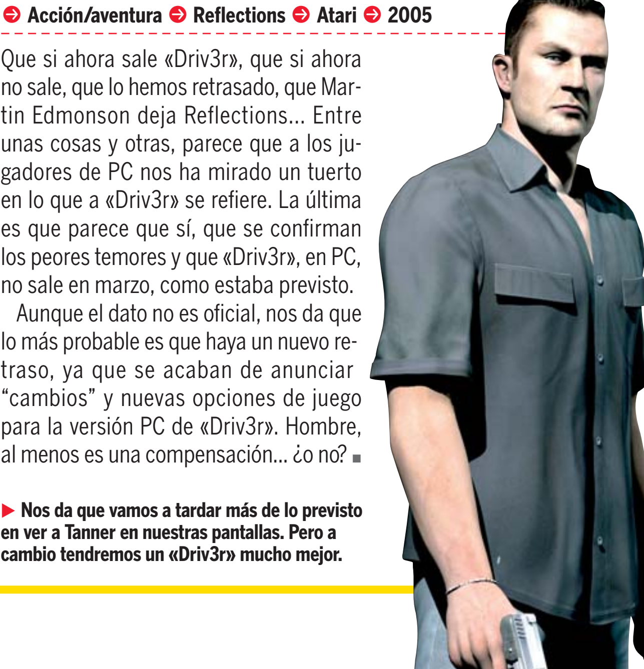
Se anuncian cambios para «Driv3r» en PC

Tanner se hace de rogar

➔ Acción/aventura ➔ Reflections ➔ Atari ➔ 2005

Que si ahora sale «Driv3r», que si ahora no sale, que lo hemos retrasado, que Martin Edmonson deja Reflections... Entre unas cosas y otras, parece que a los jugadores de PC nos ha mirado un tuerto en lo que a «Driv3r» se refiere. La última es que parece que sí, que se confirman los peores temores y que «Driv3r», en PC, no sale en marzo, como estaba previsto.

Aunque el dato no es oficial, nos da que lo más probable es que haya un nuevo retraso, ya que se acaban de anunciar "cambios" y nuevas opciones de juego para la versión PC de «Driv3r». Hombre, al menos es una compensación... ¿o no? ■


▶ Nos da que vamos a tardar más de lo previsto en ver a Tanner en nuestras pantallas. Pero a cambio tendremos un «Driv3r» mucho mejor.

▲ ¡Padrino, beso su mano! Ya sabe que estoy al servicio de la familia. No dude en pedirme cualquier favor. Sé que sus ofertas son de las que no se pueden rechazar...

▲ En «El Padrino» te verás las caras con los "alter ego" virtuales de casi todos los personajes principales de las tres películas.

▲ Ya sabes que en la familia existen ciertas tradiciones. Respeto y discreción son algunas de las más apreciadas por los Corleone.

La cifra

en el DVD Micromanía

600.000

personas se descargaron, en poco más de dos semanas, la espectacular demo de «Act of War» de la página web oficial del juego. La demo de este prometedor título de Atari "sólo" ocupa 650 MB, pero si no quieres sufrir bajándotela de Internet, no tienes más que meter en tu PC el DVD de este número de Micromanía y empezar a disfrutarla ya mismo.

Una nueva serie para los amantes de las batallas 3D

La escuela de «Total War»

➔ Estrategia ➔ 2006

Que la serie «Total War» ha llegado a ser una referencia vital en el mundo de la estrategia no es un secreto para nadie. Que lleva ya un tiempo creando escuela, tampoco. Pero que le han empezado a salir alumnos realmente aventajados ya es un dato nuevo.

«Sparta. Ancient Wars», el primer título de una nueva serie de juegos de estrategia bajo el nombre genérico de... «Ancient Wars», estará, por lo que hemos podido ver, entre estos prometedores seguidores. Sus primeras imágenes son espectaculares, como puedes comprobar, y se basará en hechos históricos. Sus batallas en 3D serán en tiempo real, incluirá opciones diplomáticas y tres campañas. Tiene muy, muy buena pinta, lástima que aún falte mucho. ■



▲ En «Sparta. Ancient Wars» toda la acción se basará en hechos y personajes históricos.



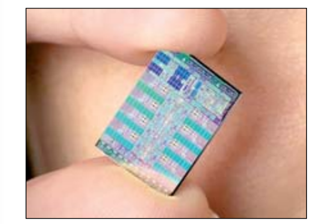
▲ Las primeras imágenes dejan ver que «Sparta» será una pasada en lo que a gráficos se refiere.

últimahora



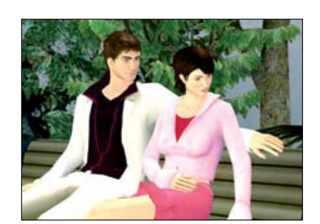
¿Segunda parte en 2005? Nos referimos a una continuación de «Call of Duty» para este mismo año, ya que hace pocos días surgió la noticia de que el gran jefazo de Activision habló de un nuevo «Call of Duty» para su año fiscal 2006 que empieza el próximo mes de abril.

EA busca superhéroes. Más concretamente superhéroes del desarrollo de juegos para su proyecto basado en la nueva película de «Superman» que se estrenará en 2006. El estudio encargado del proyecto es EA Tiburon, responsables de la serie de juegos «Madden NFL».



El chip milagroso ha nacido. Sony, Toshiba e IBM han presentado el nuevo chip Cell, que será el procesador principal de PS3. La nueva "bestia" funcionará a una velocidad superior a 4 GHz. El PC actual más potente no supera los 3,8 GHz...

Estrategia y diplomacia. Los chicos de Paradox, responsables de series como «Hearts of Iron» y «Europa Universalis» han anunciado que convertirán a PC el juego de tablero «Diplomacy», todo un clásico entre los más veteranos de la estrategia de mesa. Se espera que esté listo para finales de este mismo año.



Amor y... algo más. Parece que «Singles» quiere establecerse como una firme alternativa al mundo de «Los Sims», pues sus responsables, Deep Silver, anuncian una segunda parte, «Singles 2: Triple Trouble», que saldrá en primavera.

El Termómetro

Caliente

Take 2 es el nuevo dueño de la franquicia de «Civilization». El secreto se desveló por fin y ya es oficial que los misteriosos compradores de los derechos de la serie creada por Sid Meier's son los chicos de Take 2. Además, la compañía también editará los nuevos juegos de Firaxis Games.

La "Universidad" de Ubisoft. Bueno, quizá no universidad, pero sí una más que notable escuela de enseñanza de desarrollo de juegos. Tras recibir del gobierno canadiense 4 millones de dólares para ampliar sus estudios, Ubi montará a cambio el Ubisoft Campus para preparar a nuevos desarrolladores.

Templado

Y más de UBI, ahora con licencias de cine. La compañía ha confirmado que ha llegado a un acuerdo con Sony Pictures Animation para desarrollar juegos basados en las dos primeras películas de animación que tienen en preparación: "Open Season" y "Surf's Up".

¿Qué puede conseguir la tecnología gráfica más puntera? Pues, de momento, que Midway confirme que su nueva generación de juegos de PC se basará en la tecnología de «Unreal Engine 3». Imagina lo que los creadores de «Mortal Kombat» o «The Suffering» harán con semejante juguete en sus manos...

Frío

Helados nos hemos quedado con el cierre de Ion Storm. La salida del estudio de su director, Warren Spector, ya nos puso la mosca detrás de la oreja, pero ahora se han confirmado los peores temores. Los creadores de «Deus Ex» y «Thief» pasan a mejor vida como estudio. R.I.P.

S.T.A.L.K.E.R. se R.E.T.R.A.S.A. una vez más. Es una puñeta, sí, pero es comprensible. El juego es tan complejo y ambicioso que los chicos de GSC no quieren que salga hecho una filfa por lanzarlo antes. Así que, nada, habrá que esperar todavía más.

«Stronghold 2» confirma su fecha de lanzamiento

Cada vez está más cerca...

Estrategia · Firefly/Take 2 · Abril 2005



▲ No todo en «Stronghold 2» será asediar y construir castillos. Además podrás dedicarte al "ocio" medieval, con festejos, justas, bailes y... ejecuciones públicas.



▲ El juego te dará libertad total para conseguir tus objetivos de ser el más poderoso señor feudal de toda la Edad Media. Pero conseguirlo no será fácil.

Uno de los títulos de estrategia más originales que se publicarán en este 2005 es la segunda parte de «Stronghold». El juego retoma y amplía la idea del original, basado en la construcción y asedio de castillos medievales, dándote más opciones de control en el apartado puramente estratégico. Tu objetivo principal será convertirte en el más poderoso y temido señor de la guerra en plena Edad Media. Para ello, además de las acciones de ataque al enemigo y defensa de tus fortalezas, *tendrás que ser el más admirado y respetado caballero de todo el reino.* Así tendrás que controlar los aspectos sociales de tus territorios y dar alegrías y momentos de diversión a tus súbditos.

«Stronghold 2» nos ha sorprendido también por su impresionante entorno 3D y sus geniales gráficos. ¿Estás preparado para el asedio? ■

«Area 51» también llegará a los ordenadores

Prepara tu PC para la invasión alienígena

Acción · Midway · 2005

«Area 51» será la adaptación a PC del popular juego de disparos de las recreativas. El juego, en la línea de los «House of the Dead» y similares, sólo estaba, en principio, en desarrollo para distintas consolas. Por suerte para todos los jugadores de PC, Midway ha confirmado hace muy poco que también ha incorporado esta versión al desarrollo. Aún no se ha confirmado una fecha oficial para su lanzamiento, pero se rumorea que podría ser a finales del próximo verano. ■

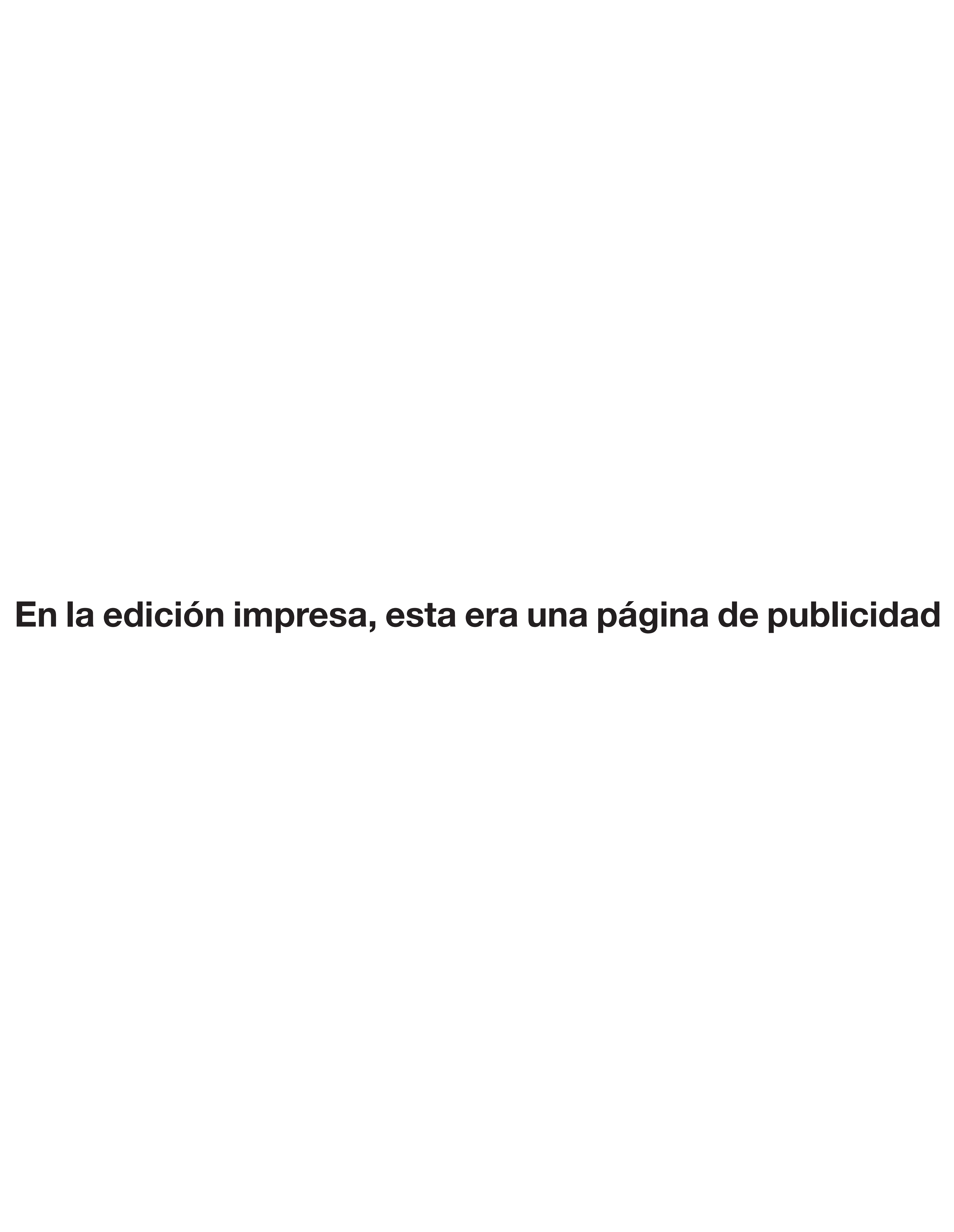


¿Sabías que...

...ya es oficial el desarrollo de un nuevo juego de «The Matrix», que sus creadores son los chicos de Shiny y que se sabe que su nombre será «Paths of Neo»?



La noticia nos ha llegado justo al cierre de este número de Micromanía. De momento no se conoce mucha información del juego, excepto que, a diferencia de «Enter The Matrix», podrás controlar al protagonista absoluto, Neo, y que su guión ha sido escrito por los Wachowsky. Además, incluirá vídeos de las tres películas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Breves

Más diversión en el parque. Se acaba de anunciar que el próximo mes de Junio estará lista la primera expansión para «RollerCoaster Tycoon 3», que llevará por nombre «Soaked!» –literalmente, empapado–. Atracciones acuáticas a la vista.



Más batallas, ¡es la guerra! «1944. Battle of the Bulge» es el nombre del nuevo juego que Monte Cristo tiene previsto para su lanzamiento este mismo mes. Estrategia bélica clásica para los más puristas.

¡Siéntate! ¡Toca un MP3! iDog es la nueva mascota de Sega que viene a competir con el Aibo de Sony. Este nuevo perro robot está ideado para... ¡componer e interpretar música! Qué cosas inventan...



«Codename: Panzers» tendrá segunda parte

¡Los tanques han vuelto a la acción!

Estrategia · CDV · Junio 2005

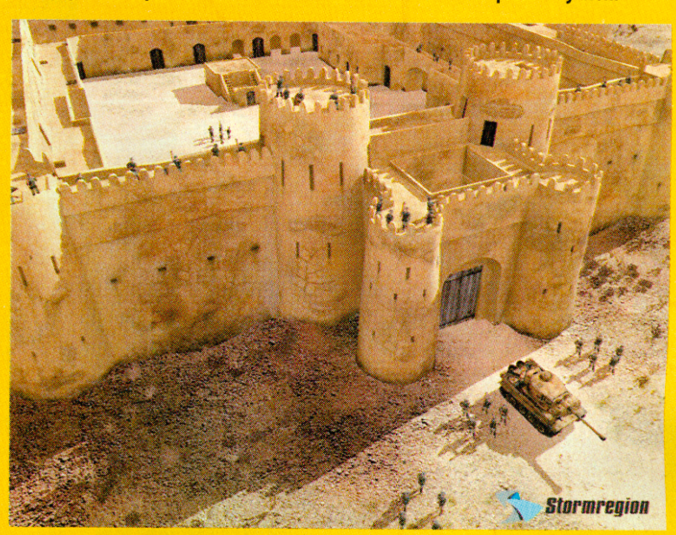
«Codename: Panzers» fue una de las sorpresas más agradables del pasado año en el mundo de la estrategia. Pero si el buen sabor de boca que te dejó el juego no fue suficiente para ti, no te preocupes porque CDV ha confirmado que su segunda parte estará lista para su lanzamiento el próximo mes de Junio.

«Codename. Panzers. Phase Two» –no se han complicado mucho con el nombre, no– seguirá el mismo diseño del juego original e incluirá tres campañas protagonizadas por los aliados, el eje y los yugoslavos. Además se incorpora una nueva nación, Italia, y nuevos héroes a tu disposición, así como nuevos escenarios en África, Italia y Yugoslavia.

Pero, aparte de las esperadas novedades en misiones, unidades y escenarios, llama especialmente la atención el diseño de un nuevo modo multijugador cooperativo, que te permitirá crear alianzas online para cumplir objetivos en las distintas misiones de las tres campañas disponibles. Para ponerle la guinda al pastel, esta segunda parte mejorará los ya de por sí excelentes gráficos y sistema de control del primer «Codename: Panzers». ■



▲ Más tanques, más batallas, más unidades y héroes y, además, un nuevo modo multijugador cooperativo. «Codename: Panzers. Phase Two» pinta muy bien.



▲ La base del diseño será prácticamente igual a la del juego original, aunque con sensibles mejoras en casi todos sus apartados.

Llega un «Star Wars» muy peculiar

La Fuerza es poderosa en el mundo de Lego

Acción · EIDOS · Abril 2005

Creíamos haberlo visto todo en cuanto a juegos de "Star Wars" se refiere, pero lo del último título basado en el universo de George Lucas es lo más sorprendente que recordamos. Y es que los nuevos protagonistas de este título son ¡los muñequitos del archifamoso Lego! Se trata de un juego de acción basado en las películas de la nueva trilogía cinematográfica, donde hasta los escenarios y las naves se inspiran en los conocidos diseños de bloques del popular juego de construcción.

Aunque la cosa podría parecer simplona y reservada a los más pequeños, la verdad es que el juego tiene muy buena pinta, y de hecho hasta resulta más atractivo que algunos de los juegos "serios" de "Star Wars" que se han desarrollado a lo largo de los años. Estará disponible el próximo mes. ■



Un héroe espacial... a la fuerza

¡Acaba con los extraterrestres!

Simulador Espacial · Super Furious · Ya disponible

Lo de matar marcianos es, como sabes, la esencia misma del videojuego. Pero desde aquella máquina de «Space Invaders» ha llovido mucho. Ahora matar marcianos es un guión complejo para un juego. Al menos en «Cellblock Squadrons», donde eres un rebelde antisistema capturado por el gobierno galáctico y tu única oportunidad de conseguir la libertad es luchar contra los marcianos invasores. Pero si quieres ver cómo ha evolucionado esta idea tan simple, prueba la demo del DVD de este mes. ■



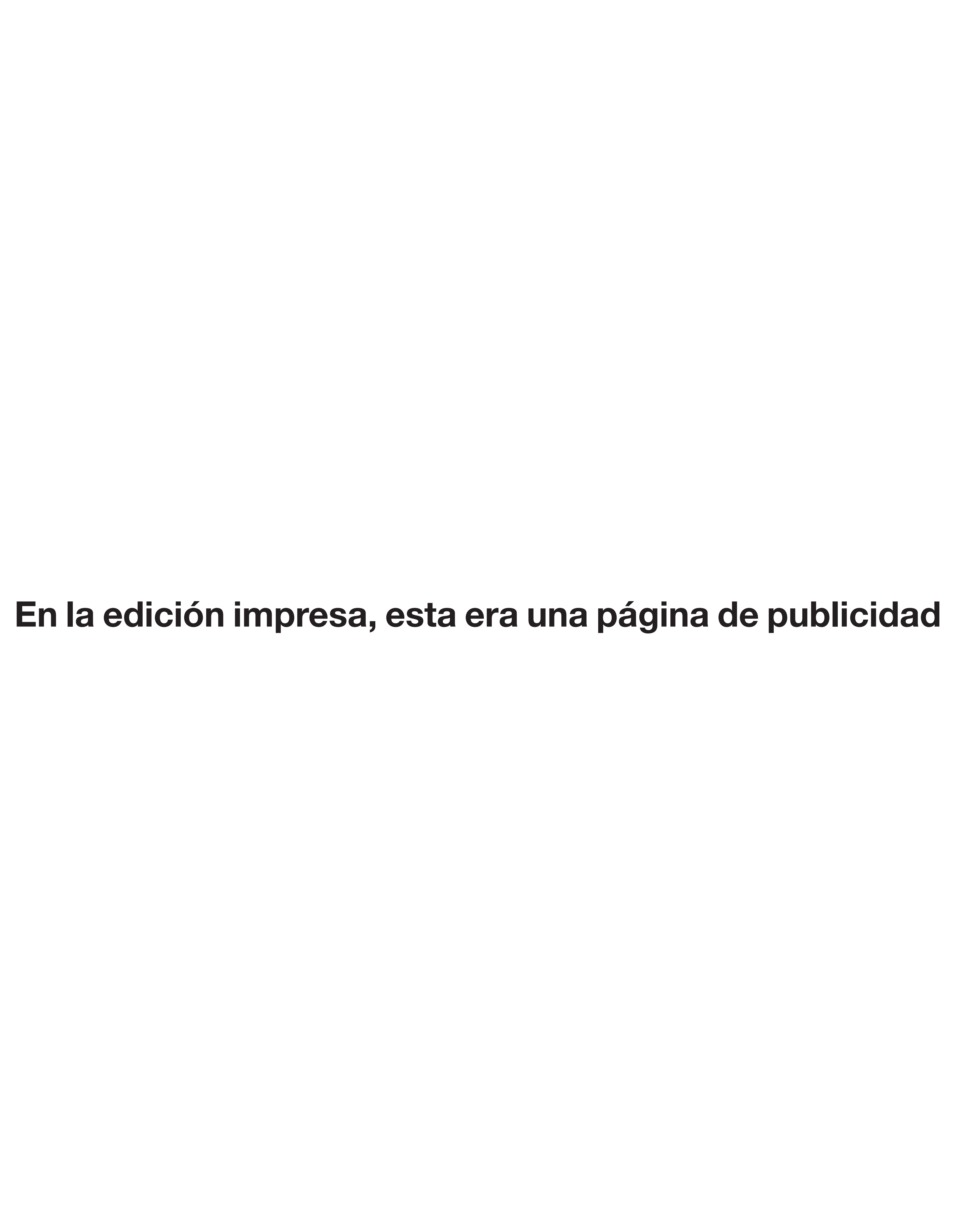
▲ Comprar tu libertad sólo será posible a base de matar marcianos en «Cellblock Squadrons».

En voz baja...

...rumores y especulaciones se han desatado en Internet tras ver que Blizzard ha colgado en su página web un anuncio buscando un Jefe de Diseño para un nuevo juego. El caso es que se trata de Blizzard North, los creadores de la saga... ¡«Diablo»!



¿Estará «Diablo III» ya en desarrollo?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados

*Finalmente abandonan nuestra lista varios juegos que hemos esperado con impaciencia durante meses. Pero otros no menos espectaculares, como **«Age of Empires III»** o el espectacular **«El Padrino»** llegan para llenar el vacío que nos dejan. Hay movimiento y eso no deja de ser bueno...*

Parrilla de salida

Imperial Glory
MARZO 2005 · ESTRATEGIA · PYRO STUDIOS · PC



Los chicos de Pyro apuestan fuerte con su nuevo proyecto en el mundo de la estrategia. Espectáculo 3D y gestión y diplomacia, todo en uno.

Star Wars. Republic Commando
MARZO 2005 · ACCIÓN · LUCASARTS · PC/XBOX

La acción más oscura, innovadora y con toques de gestión táctica comandando a un escuadrón de soldados clon tras las líneas enemigas. ¡Espectacular!



Splinter Cell. Chaos Theory
MARZO 2005 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/XBOX/PS2

La nueva aventura de Sam Fisher promete ser el mejor «Splinter Cell» de la serie. Ardemos en deseos de probar todas sus novedades.

Brothers in Arms
MARZO 2005 · ACCIÓN · GEARBOX/UBISOFT · PC/XBOX/PS2

Los chicos de Gearbox se encuentran al frente del desarrollo de este original y atractivo título de acción bélica basado en la Segunda Guerra Mundial.

Calentando Motores

Commandos Strike Force
PRIMAVERA 2005 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC



El regreso de la serie «Commandos» es todo un notición. Y saber que, además, cambia de género y entra en el mundo de la acción, un giro radical e inesperado.

F.E.A.R.
VERANO 2005 · ACCIÓN · MONOLITH/VIVENDI · PC

Es uno de los juegos con mejor pinta para el año recién estrenado. Pero según parece se hará esperar algo más de lo que en principio estaba previsto.

El Padrino
OTOÑO 2005 · ACCIÓN/AVENTURA · EA GAMES · PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego espectacular. ¿Quieres entrar en la familia Corleone?

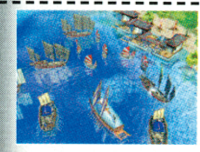


Age of Empires III
OTOÑO 2005 · ESTRATEGIA · ENSEMBLE/MICROSOFT · PC

Impresionante se perfila la nueva entrega de «Age of Empires». ¿Volverá a ser una revolución en la estrategia?

En boxes

The Movies
OTOÑO 2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD · PC



Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux y rodeado por toda la magia del cine. Prepárate para conquistar Hollywood.

Black & White 2
2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD/EA · PC

«Black & White 2» está cada vez más cerca. Y el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que esperar todavía un poquito más.

Quake IV
2005 · ACCIÓN · RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION · PC

Cuando no acabamos de recuperarnos del lanzamiento de «Doom 3» se anuncia «Quake IV». Ni un momento de paz tenemos... ¡Pero mira que tienen mala idea!





Estrategia urbana en «Tycoon City. New York»

Manhattan ya tiene "rey"

Estrategia · Deep Red Games · Atari · Finales de 2005

Los creadores de «Vegas Tycoon» y «Monopoly Tycoon» ya tienen en marcha un nuevo proyecto, que verá la luz en navidades, y que lleva la acción "tycoon" más clásica a la fascinante Gran Manzana.

«Tycoon City. New York» te permitirá convertirte en un Donald Trump cualquiera, construyendo un imperio económico y empresarial. Podrás controlar teatros, medios de comunicación, negocios de todo tipo... En el juego se incluirán zonas muy populares de la ciudad de Nueva York y aparecerán marcas reales para dar una mayor veracidad al conjunto. Eso sí, como en todo "tycoon", jugar será sencillo, pero triunfar será otro cantar...

«Bet on Soldier» llevará la guerra total a tu PC

La guerra, ¡qué negocio!

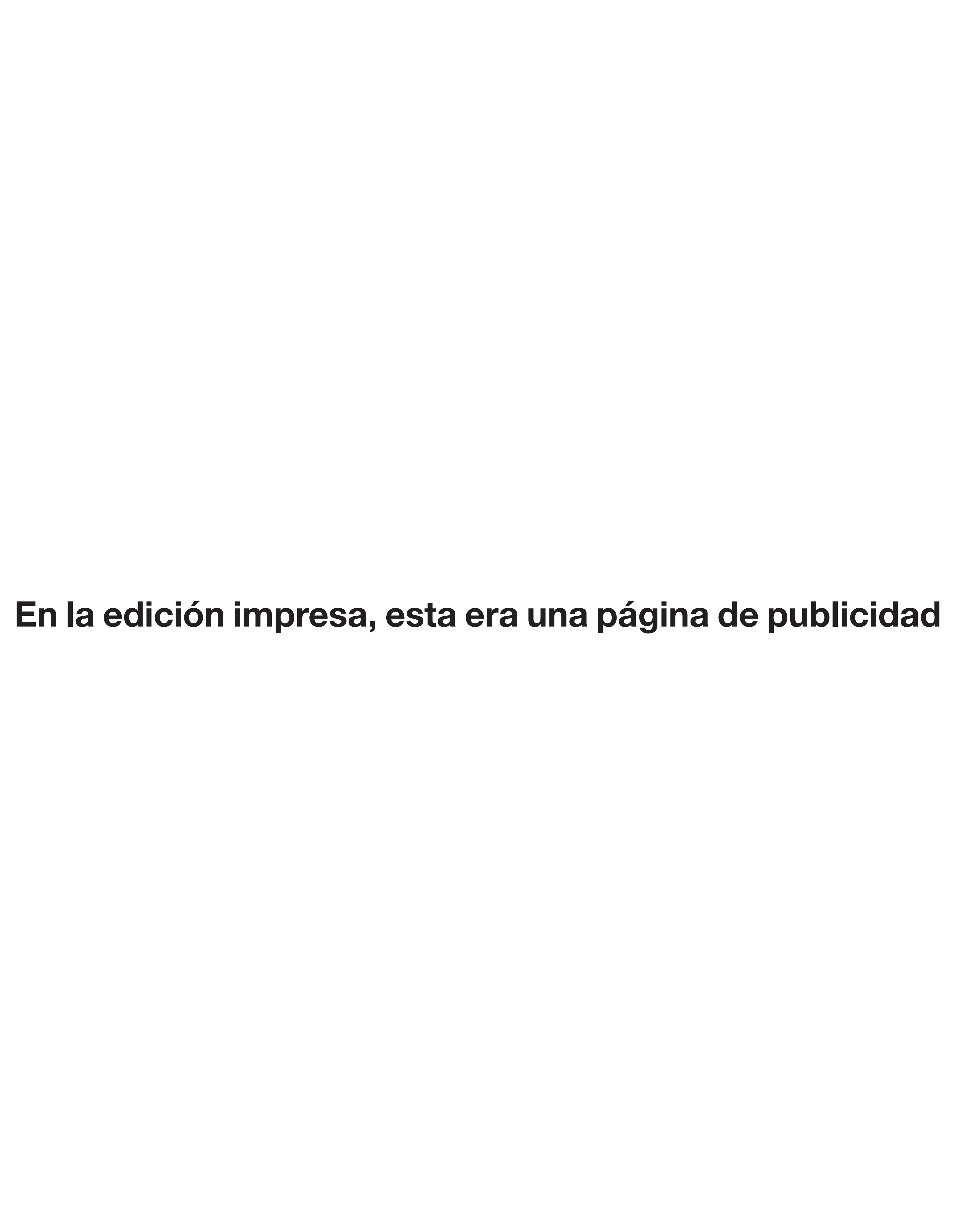
Acción · Kt · PuntoSoft · Junio 2005

Siempre hemos sospechado que todas las guerras ocultan tras de sí intereses económicos, pero que te digan así, a las claras, que la guerra es un negocio, no es algo habitual. A no ser que estemos hablando de juegos claro y, en concreto, de «Bet on Soldier».

El nuevo juego de Puntosoft estará listo, en principio, el próximo mes de Junio y su guión es bastante pesimista y un poquito apocalíptico. Es el futuro y no se conoce la paz desde hace 80 años. Nadie sabe cómo comenzó, pero actualmente es el medio y el motor de los gobiernos. Quien no lucha, trabaja en la industria armamentística. Todo es un puro negocio. La gente se vuelve rica con cada batalla y los soldados han acabado convirtiéndose en mercenarios. Ya, hasta se hacen apuestas sobre las posibilidades de supervivencia de cada soldado. Y ahí estarás tú, para romper todas las estadísticas. Muy fuerte, ¿no?



▲ En «Bet on Soldier» tu único objetivo será sobrevivir y ser cada vez más rico con las apuestas que se hagan sobre tu soldado.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

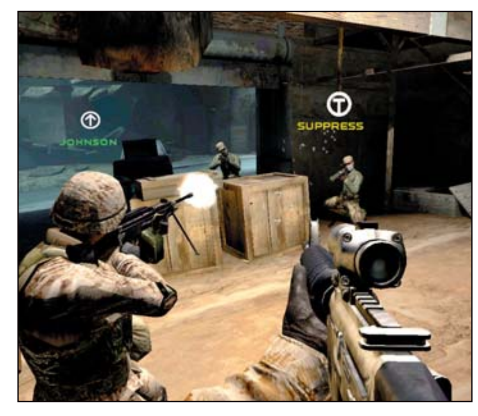
¡Vive en la elite del ejército!

Close Combat First to Fight

DESTINEER/TAKE 2 · ACCIÓN TÁCTICA · ABRIL 2005

► **¡Dirige, cooordina, dispara! ¡Vamos, vamos, vamos!** No hay tregua ni respiro. Los terroristas tienen tomado el control del Líbano y sólo la experiencia de tus hombres y tus dotes de mando podrán evitar la catástrofe. Tendrás que poner toda la carne en el asador, evitar las emboscadas y limpiar de enemigos la zona, calle por calle y casa por casa. Y, además, procura no herir a un civil por accidente si no quieres que la moral de tus hombres se derrumbe. ■





▲ **¡Un multijugador explosivo!** Los distintos modos multijugador de «First to Fight» inciden en la especialización de cada miembro del equipo. Si eres capaz de coordinar con éxito tus esfuerzos con el resto de jugadores, en un momento tendrás montada una letal máquina de combate. Pero, claro, eso te llevará un tiempo de práctica. ■



◄ **ORIENTE MEDIO ESTÁ A PUNTO DE EXPLOTAR.** *Y tú eres el único que puede controlar la zona. La fuerza de las armas se impone para evitar que los grupos integristas armados se hagan con el control de la zona. Pero sólo los soldados más duros podrán sobrevivir.* ■

▲ **Un soldado no sólo actúa, también piensa.** Tu grupo depende de ti, de tus acciones, de tus decisiones, pero también tendrá un cierto nivel de autonomía, gobernado por una IA que tendrá en cuenta aspectos como la moral que deberás vigilar cuidando de no llevar a cabo acciones "sucias", como las torturas o las ejecuciones de enemigos que se hayan rendido... ■

▲ **¡Te veo, te veo!** Vale, un soldado no es un "splinter cell", pero también tiene juguetitos de guerra de lo más moderno. Uno de los clásicos y más eficaces son las gafas de visión nocturna. Y es que no hay nada mejor que planificar una estrategia en un escenario interior como, por ejemplo, apagar todas las luces y dejar ciego al enemigo. Pero tú si podrás verle. ¡Te pillé! ■

◄ **¡Estamos rodeados! ¡Necesitamos apoyo aéreo!** Pues pide por esa boquita, amigo, que el alto mando tiene unos estupendos Apache para echarte una mano, o un misil teledirigido, que es lo mismo, contra las posiciones fortificadas del enemigo. Eso sí, el apoyo aéreo estará limitado y no podrás estar mareando al piloto cada dos por tres diciendo que lance bombas por todas partes. En todo caso será casi una pena tener que destrozar unos escenarios tan alucinantes como estos pero, oye, que el enemigo se lo hubiera pensado antes. ■



◄ **EL INFIERNO SE DESATA DE NUEVO.** Marte no está limpio. La maldición de las fuerzas de la oscuridad continúa y los generales del submundo vuelven con más y feroces acólitos. Prepárate para el asalto final. ■

¡Miedo, tengo mucho miedo!

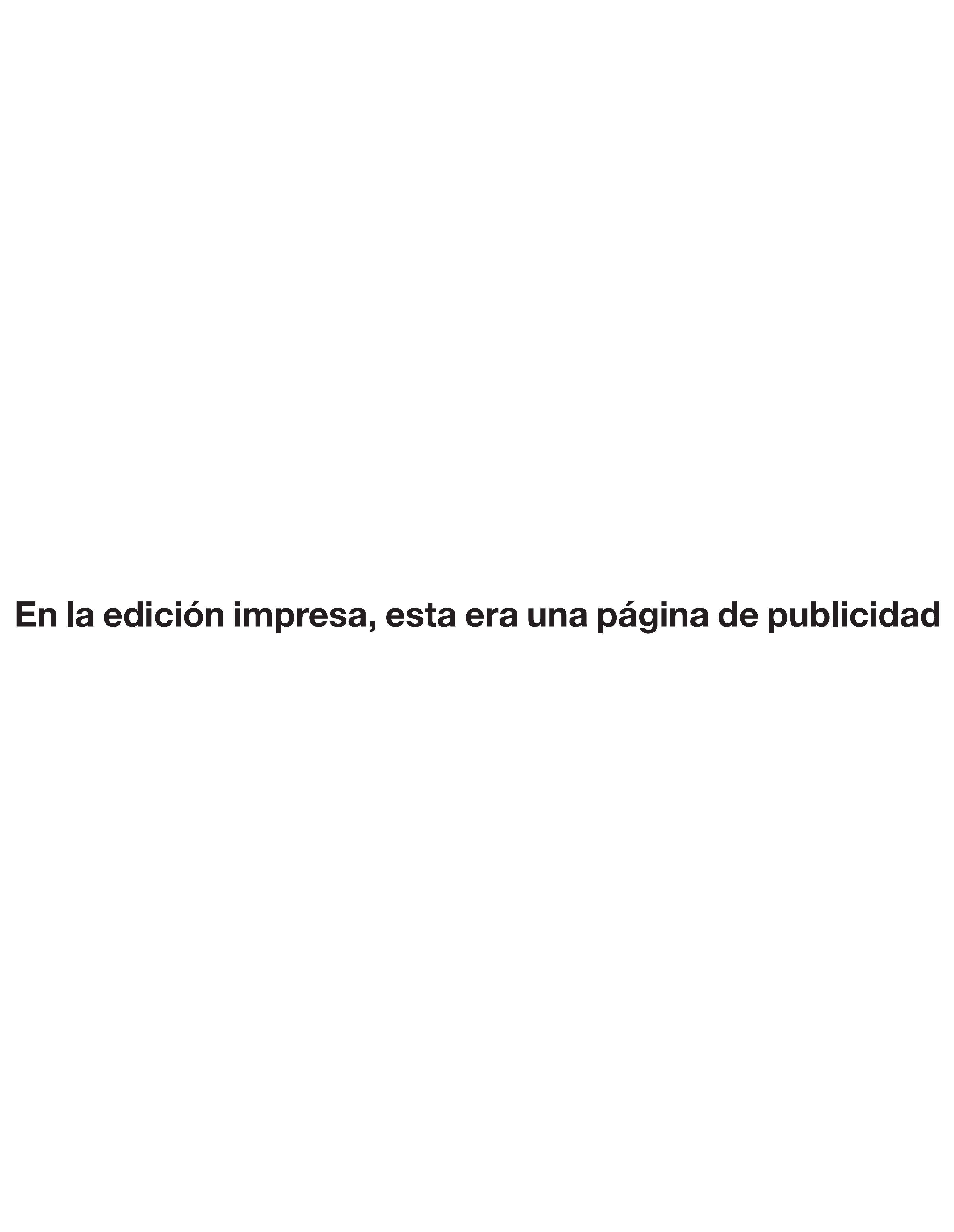
Doom 3 La Resurrección del Mal

id SOFTWARE/ACTIVISION ACCIÓN ABRIL 2005

▲ **¡Pasa, pasa, que te vamos a dar un regalito!** Ese multijugador explosivo, a la vieja usanza, que ofrecía «Doom 3» se multiplicará en posibilidades y diversión en «La Resurrección del Mal». Más mapas, con mayor tamaño y más jugadores simultáneos se unirán en partidas de acción frenética. Además, de nuevo, los efectos de luces y sombras serán vitales para detectar a tus rivales. ■

▲ **¡Oh, Dios mío, han vuelto!** Míralos y disfruta de su estampa, porque no vivirás mucho más si los estás viendo a esta distancia. Los Hellknight vuelven en «La Resurrección del Mal» junto a un puñado de nuevos y horrendos demonios. Si pasaste miedo con el original, con esta expansión vas a alucinar... ■

◄ **¿Pero, es el mismo escenario?** Pues, casi, casi, pero un poco más destrozado, oscuro y con más posibilidades de encontrarte con lo más inesperado. La nueva expedición a Marte vuelve a algunos de los puntos ya explorados en «Doom 3», donde al parecer todavía hay algo oculto... ■



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La guerra está en las calles

SWAT 4

VIVENDI ACCIÓN TÁCTICA ABRIL 2004

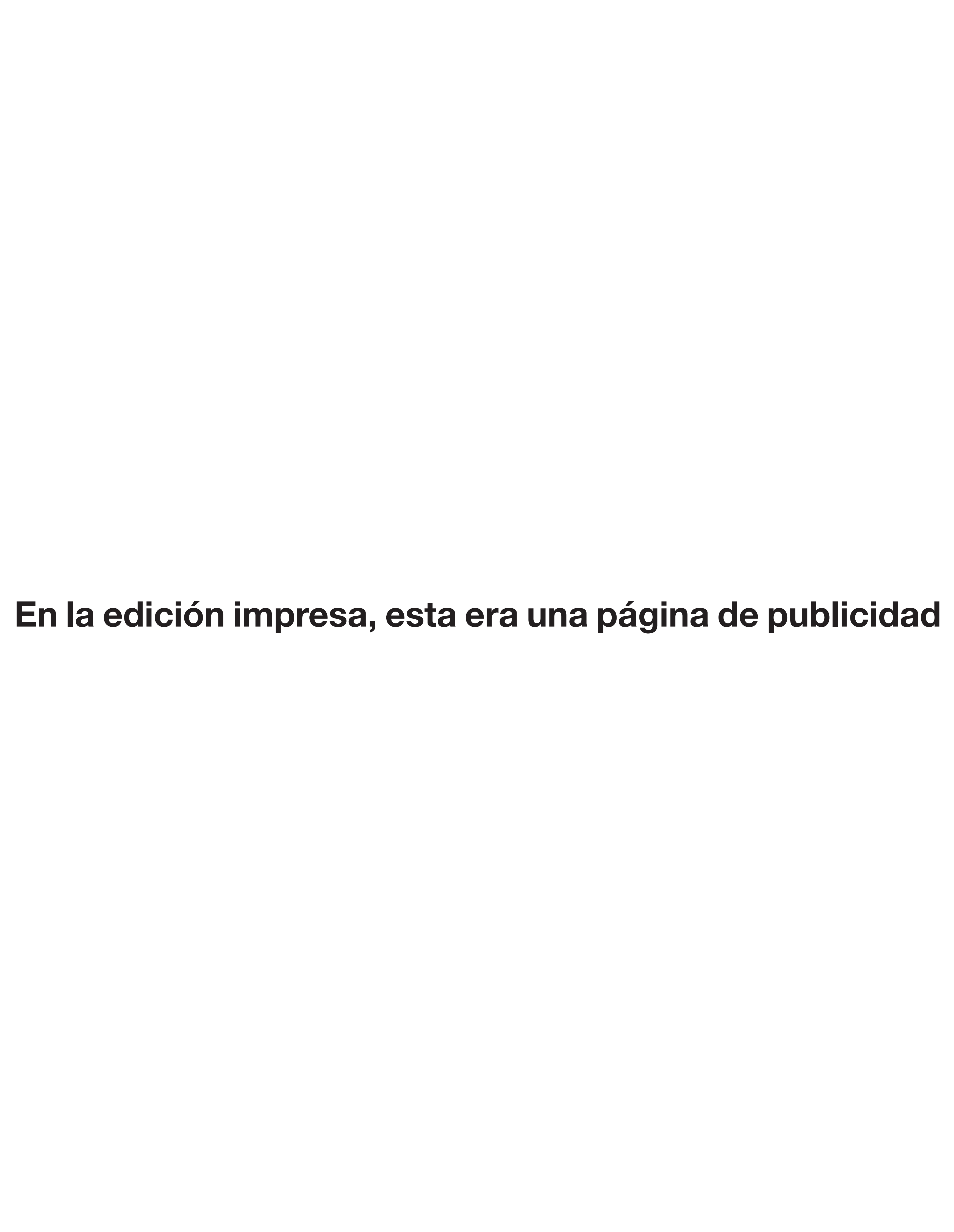
EL CRIMEN TIENE LAS HORAS CONTADAS. Los SWAT han vuelto para que las calles estén limpias de maleantes y para llevar a cabo esas acciones que la policía no puede resolver. Secuestros, atracos de alto nivel, operaciones de "limpieza"... Actúa con precisión y rapidez.



El grupo es lo más importante. Piensa, planea tus acciones y haz que tus hombres actúen con el máximo sigilo. Un error y la misión quedará abortada. Un paso en falso y el enemigo te descubrirá. Los SWAT no son el cuerpo de elite de la policía por casualidad. ¿Estarás a la altura del desafío?

Esta noche, puedes salir en el telediario. Si tienes éxito, claro. Pero es que, además, «SWAT 4» será un juego tremendamente realista en todos sus apartados. Desde el guión hasta el diseño de los escenarios, la acción y el equipamiento de tus hombres. ¿Quieres que hablen de ti en las noticias?

¡Me rindo, me rindo! ¡Suplica como una nena! Pero no te fíes. Por muy indefenso que parezca un enemigo no le quites ojo de encima en ningún momento. Por lo general, cuando se rindan podrás inmovilizarlos, aunque te puedes llevar sorpresas desagradables...

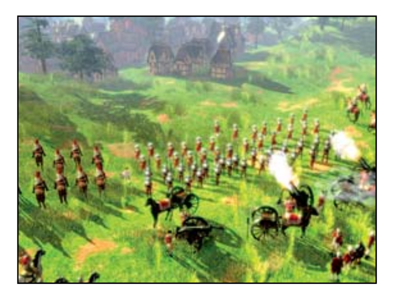

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

Menuda estrategia

Os escribo porque soy un auténtico apasionado de los juegos de estrategia en tiempo real y tengo que deciros que todavía me estoy recuperando de la emoción de leer el último número de Micromania. Y es que disfrutar en la misma revista de los avances de «Empire Earth II» y «Age of Empires III» y, además, de un reportaje con lo mejor de la estrategia de fantasía ha sido la bomba. Vamos, que sólo faltaba un reportaje sobre «Civilization IV» para que me diera un ataque al corazón. ¿Por cierto, sabéis cuándo sale? ■ J.C.



R. La verdad es que para nuestra redacción, donde nos apasiona la estrategia, el mes pasado fue bastante movidito, pero en este número van a encontrar su justa "venganza" los fanáticos de los juegos online (que de esos también tenemos unos cuantos) porque entre «World of Warcraft» y «City of Heroes» a algunos por aquí no les queda tiempo ni para ir al baño. Y, sobre «Civ IV» pues... no hay mucho. La única información disponible es que saldrá a final de año y lo editará Take 2.

Para morirse de miedo



No quiero parecer mojigato, pero, la verdad, creo que últimamente se les está yendo la mano a los desarrolladores con los videojuegos de terror. No es que yo sea especialmente delicado, pero es que veo las imágenes de juegos como «Silent Hill 4», «The Suffering» o «Still Life» y, la verdad, parece que van a hacer falta unos nervios bien templados para jugarlos ■ Felipe

R. Dínoslo a nosotros, que desde que los hemos probado no podemos dormir con la luz apagada :-D No, en serio, está claro que si a la imaginación de los desarrolladores unimos unos gráficos cada vez más realistas el resultado tiene que ser espeluznante a la fuerza, pero mientras que en la caja del juego quede claro mediante la clasificación PEGI que se trata de juegos para adultos, no debería haber ningún problema para nadie, ¿no?

LA QUEJA
Gráficos y algo más

Creo que la tendencia actual de la industria está equivocada, porque me parece que hay mucha preocupación por el nivel gráfico y las cualidades técnicas (lo que me parece fantástico), pero se están olvidando de tres aspectos esenciales: jugabilidad, diversión y optimización del rendimiento. Creo que desde las revistas miráis primero los gráficos y luego el resto de sus aspectos. ¿Es que merece ganar el Óscar a la mejor película la que tenga mejores efectos especiales? ■ Victor Manuel

Cuando nosotros analizamos un juego procuramos fijarnos en todos los aspectos y, sí, los gráficos son uno de ellos, aunque ni mucho menos el más importante. Es cierto que cada vez hay más juegos estupendos que además tienen unos gráficos de lujo, pero, ¿tú le quitarías sus Óscar a las películas de "El Señor de Los Anillos" sólo porque tiene unos efectos especiales espectaculares? Pues eso...

Nada de "mata-mata"

Os escribo acerca de la carta que aparecía en La Polémica del mes pasado, en la que un lector acusaba a «Half-Life 2» de ser un "mata-mata". Pues bien, yo quiero decir que justamente si ha habido alguna vez un juego de acción en primera persona más lejos de ser un "mata-mata" es precisamente éste. ¡Pero si con la complejidad de su argumento y todas las cosas que puedes hacer es casi más una aventura! ■ Manuel

R. Si ya lo decíamos nosotros que eso de llamar "mata-mata" a «Half-Life 2» iba a traer cola. Tanta cola como que el montón de cartas que afirman justo lo contrario ya nos llega a las rodillas. No podemos publicarlas todas, claro, pero ésta de Manuel resume bastante bien la idea general que más se repite en todas ellas.

Aventuras clásicas

Quiero felicitaros por la decisión de regalar en vuestro último número el estupendo «Ring II». Como aficionado a las aventuras clásicas tengo que decir me fastidia bastante la sequía de aventuras que padecemos y, la verdad, siempre es agradable poder disfrutar de uno de los clásicos del género. Y si es de gratis, mejor que mejor. ■ Guybrush



R. Gracias por tus felicitaciones. Como aficionados al género también pensamos que no corren tiempos boyantes para las aventuras "de toda la vida", aunque, al menos, gracias a juegos como «Myst 4» o «El Destino de Atlantis» la cosa se nos hace más llevadera.

Crea tus niveles

Me parecen geniales los reportajes sobre herramientas de diseño de niveles que habéis publicado los dos últimos meses. Creo que se trata de un tema apasionante aunque algo complicado para el usuario medio, así que toda la ayuda que podáis darnos es poca. Espero que dure la cosa. ■ Manuel



R. Tranquilo que la cosa va a durar unos cuantos meses. En éste mismo número, sin ir más lejos, puedes aprender todo lo necesario para manejar sin problemas el editor de «Half-Life 2». ¿Quién sabe? A lo mejor con un poco de práctica acabas creando el próximo «Counter-Strike» :-D

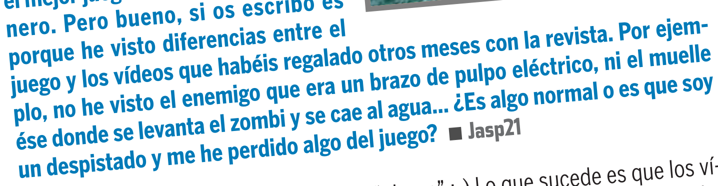
LA POLÉMICA DEL MES
¿Demasiados juegos?

Quería preguntaros si a vosotros no os parece excesiva la gran cantidad de juegos online que se están presentando en nuestro país en cuestión de meses. Ojo, yo soy un fan del género y me parece fantástico que lleguen a España todas estas novedades, pero de verdad que no creo que haya una base suficiente de jugadores como para "abastecer" tanto juego mes tras mes. ■ Thrall



¿Cómo nos va a parecer excesivo que aparezcan muchos juegos y encima buenos? ¡No fastidies, será al contrario! Además, piensa que se trata de lanzamientos europeos, así que su éxito o su fracaso no depende de lo que se jueguen en nuestro país (que será mucho, seguro) sino del número de usuarios que tengan en toda Europa.

CARTA DEL MES



¿Faltan cosas?

Acabo de terminar «Half-Life 2» y, de verdad, no tengo adjetivos suficientes. Digamos sólo que me parece el mejor juego de la historia en su género. Pero bueno, si os escribo es porque he visto diferencias entre el juego y los vídeos que habéis regalado otros meses con la revista. Por ejemplo, no he visto el enemigo que era un brazo de pulpo eléctrico, ni el muelle ése donde se levanta el zombi y se cae al agua... ¿Es algo normal o es que soy un despistado y me he perdido algo del juego? ■ Jasp21

R. Tranquilo, que a tu juego no le faltan "piezas" ;-) Lo que sucede es que los vídeos que publicamos se realizaron antes de que «Half-Life 2» completara su desarrollo y lo que pretendían era simplemente dar una idea general de cómo iba a ser el juego cuando estuviera completo. El monstruo de agua que mencionas, efectivamente, al final no aparece en el juego, como tampoco lo hace la otra escena, aunque, por ejemplo, sí que hay abundantes muelles y zombis.

¿Y la review?

No acabo de entender por qué no habéis comentado «Counter-Strike Source». Entiendo que no lo hayáis puntuado como si fuera el modo multijugador de «Half-Life 2», porque no lo es, pero podíais haberle dedicado una review aparte como el juego independiente que es. ■ Javier



R. Hombre, un juego independiente sí que es, lo que pasa es que, salvo por el nuevo motor gráfico y algún contenido nuevo, es virtualmente el mismo «Counter-Strike» de siempre y pensamos que iba a ser un poco raro dedicar una review a analizar un juego que lleva varios años en el mercado.

Mejor que en el cine

He leído en la Micromanía del mes pasado la noticia de que Dolby está preparando un estándar de sonido 13.1 y os escribo porque me parece todo un notición. Si ya con mi equipo 5.1 casi me muero del susto cuando oigo a los monstruos de «Doom 3», la verdad, no quiero ni pensar cómo van a sonar los juegos del futuro. Eso sí, le veo un pequeño problema a todo este asunto y es que me imagino a mi madre cuando vea que he metido 14 altavoces en mi cuarto. Fijo que los tira por la ventana y yo voy detrás de ellos. ■ Antonio



R. Asusta pensar cómo puede sonar, por ejemplo, el Desembarco de Normandía de «Medal of Honor» a través de uno de estos sistemas. Claro que si a ti te preocupa lo que haga tu madre, imagínate como estamos aquí, que tendríamos que multiplicar los 14 altavoces por todos los ordenadores que hay en la redacción...

¿Potencia desperdiciada?

Soy usuario tanto de PC como de consola y os escribo porque no entiendo muy bien por qué hay juegos que se juegan y se ven de maravilla en la PS2 o la Xbox, con sus limitados procesadores, y luego requieren unos requisitos enormes en PC, para, en la mayor parte de los casos, ni siquiera ofrecer unos gráficos mejorados ■ A.L.

R. Lo que pasa es que convertir un juego, sin más, es mucho más sencillo (y barato) que optimizar. A cambio, lo bueno de los PCs es que, a la hora de la verdad, nosotros podemos disfrutar de cualquier juego de consola, pero, ¿te imaginas como debería ser la consola capaz de manejar un «Half-Life 2»?

FORMIDABLE



El videojuego va bien. El reciente estudio sobre el uso de videojuegos en España presentado por ADESE demuestra un año más que éste es uno de los sectores del entretenimiento que goza de mejor salud. Entre las cifras a destacar figura, por ejemplo, que uno de cada tres españoles es usuario de videojuegos. Y todavía habrá quien piense que los videojuegos son algo minoritario...

LAMENTABLE



Retraso inesperado. Uno de los disgustos más gordos de este nos lo han dado los chicos de GSC al anunciar que su esperado juego de acción, «S.T.A.L.K.E.R.», se va a retrasar una vez más sobre la fecha de lanzamiento prevista. Lo peor del asunto es que sólo han dicho que el juego "estará cuando esté listo", algo que nos recuerda peligrosamente al "caso" «Duke Nukem Forever».

Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Por qué...

los desarrolladores de videojuegos españoles no tienen el mismo apoyo gubernamental que, por ejemplo, UbiSoft Montreal, que ha recibido 4 millones de dólares del gobierno canadiense?

¿Qué...

podemos esperar del próximo «Civilization IV» ahora que se ha confirmado que esta entrega va a ser desarrollada por el mismísimo Sid Meier en persona?

¿Quién...

nos iba a decir hace cinco años, cuando apareció «Los Sims», que éste juego iba a llegar a vender 52 millones de unidades y que iba a ser traducido a 17 idiomas?

¿Cuántas...

unidades se habrán vendido en total de «Half-Life 2» si Vivendi ya da una cifra de 1,7 millones de copias sólo en tiendas y sin contar las descargadas desde Steam?

¿Quién...

habrá sido el "gracioso" que ha bautizado a un gen recién descubierto y responsable de un tipo de cáncer, con el simpático nombre de "Pókemon"?

¿Cómo...

es posible que hayamos tenido que esperar tanto para que a alguien se le ocurra que las novelas de misterio de Agatha Christie son un excelente escenario para una aventura gráfica?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía:

Frenético

Me parece que os habéis quedado cortos con la nota de este juego. Yo pienso que es original y, sobre todo, muy divertido y jugable. La velocidad a la que se desarrollan las partidas es de infarto y hace que no puedas apartar los ojos del monitor ni un solo segundo. ■T.S.







Yo también pienso que «Sonic Heroes» es trepidante y que se trata de un título realmente divertido y jugable, pero esta jugabilidad, desgraciadamente, está empañada en parte por algunos problemas de cámara que, por momentos, hacen que el control sea confuso y, sobre todo, por la brevedad del juego. ¡A ese ritmo se te acaba enseguida!

Javier Moreno (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

Poco original

Creo que la última entrega de la serie «Worms» se merece bastante menos nota de la que se ha llevado, porque por muchos lavados de cara que intenten hacerle al final todo se reduce al mismo juego y la misma idea de hace diez años y, la verdad, ya empieza a resultar un poco repetitivo. ■A.M.

La otra nota



Hombre, vale que la idea general es la misma de siempre, o sea, matar a todos los gusanos que puedas, pero tendrás que reconocer que los cambios que ha ido experimentando la serie son algo más que un lavado de cara. La introducción de los edificios, por ejemplo, cambia bastante el planteamiento del juego. A mí, por lo menos, me resulta tan divertido y refrescante como siempre pero, claro, yo soy un fan de los gusanitos ;-)

Javier Moreno (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

Mágico

No sé por qué «Everquest II» no lleva una nota mejor de la que le habéis puesto. Creo que se trata de un juego genial, tiene nada menos que 16 razas diferentes, sus mapas son sencillamente gigantescos y, además, se ha mejorado mucho todo el sistema de juego de la primera entrega de la serie. A mí me parece que es un título imprescindible si te va el rol online. ■M.Q.



90



Como juego de rol online «Everquest II» es, efectivamente, soberbio. Lo que sucede es que es un juego muy poco accesible para el usuario más novato, tiene unos requisitos técnicos muy elevados y no ha sido traducido al castellano. Además, no incluye la posibilidad de combate entre jugadores y todo ello, en mi opinión, hace que su público potencial sea algo limitado.

D.R.L. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

¿Qué hay de nuevo?

Creo que este juego no aporta nada de importancia con respecto a otros del mismo género, como «Cleopatra» o «Zeus». El sistema es muy parecido, el objetivo es el mismo y aunque es cierto que tecnológicamente es muy superior no me parece que eso deba ser lo más importante en un juego de este tipo. ■C.G.

La otra nota 75



Es verdad que el objetivo del juego es muy parecido, pero yo creo que en cuanto a opciones de juego «Immortal Cities» sí que ofrece nuevas posibilidades. Todo depende, claro, de la importancia que des a la originalidad, pero a mí me parece un juego muy entretenido y absorbente.

Javier Moreno (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

¡Qué susto!

Creo que la ambientación de este juego es exageradamente macabra y sin demasiado sentido. No me considero una persona especialmente sensible, pero es que cuando empiezan a salir demonios y muertos y sangre y cadáveres descuartizados... vamos, que no le acabo de ver la gracia. ■J.O.

La otra nota





Hombre, es cierto que el juego no es precisamente "para todos los públicos", pero, ojo, justo por eso tiene una clasificación PEGI de +18. En cualquier caso, entiendo que tu queja es que la violencia del juego es gratuita y, bueno, a lo mejor en algunas secuencias es así, pero yo creo que, en general, se encuentra bastante bien justificada por el argumento. Éste puede no gustarte, igual que puede no gustarte el cine de terror, pero eso no quiere decir que todas las pelis de terror sean malas, ¿no?

David Monteiro (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA

IMPERIVM III

92
Puntuación Micromanía



La otra nota

De lujo

Hacía mucho tiempo que no disfrutaba tanto con un juego. Es divertidísimo, tiene un ritmo que pocos juegos de estrategia consiguen alcanzar y su producción es excelente. Traducción, doblaje, manual, desplegable... y todo por 20 euros, ¿alguien da más? ■ L.M.

El trabajo de FX, es cierto, ha sido impecable, pero para merecer una nota tan elevada el juego debería tener una tecnología mejor –su motor 2D resulta anticuado– y más originalidad, pues aporta las novedades justitas a la serie. Jorge Portillo (Autor de la review)



La otra nota

Incompleto

A mí no me gusta el modo Campaña del nuevo «Imperivm». Me gustaba más en las anteriores entregas, cuando tenías que abrirte paso misión a misión, y no ahora que ya están todas las misiones abiertas. Además, el editor tiene fallos de traducción y no se incluye un manual que explique cómo usarlo. ■ L.L.

Puedo entender que no te guste el nuevo enfoque del modo Campaña, pero en realidad no se trata de algo negativo, sólo diferente. De hecho mucha gente nos ha escrito alabando la originalidad de su planteamiento. Y es cierto que no hubiera estado de más un manual detallado del editor, pero sólo por eso no vamos a restarle tantos puntos a su nota, ¿no crees? Jorge Portillo (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

De cine

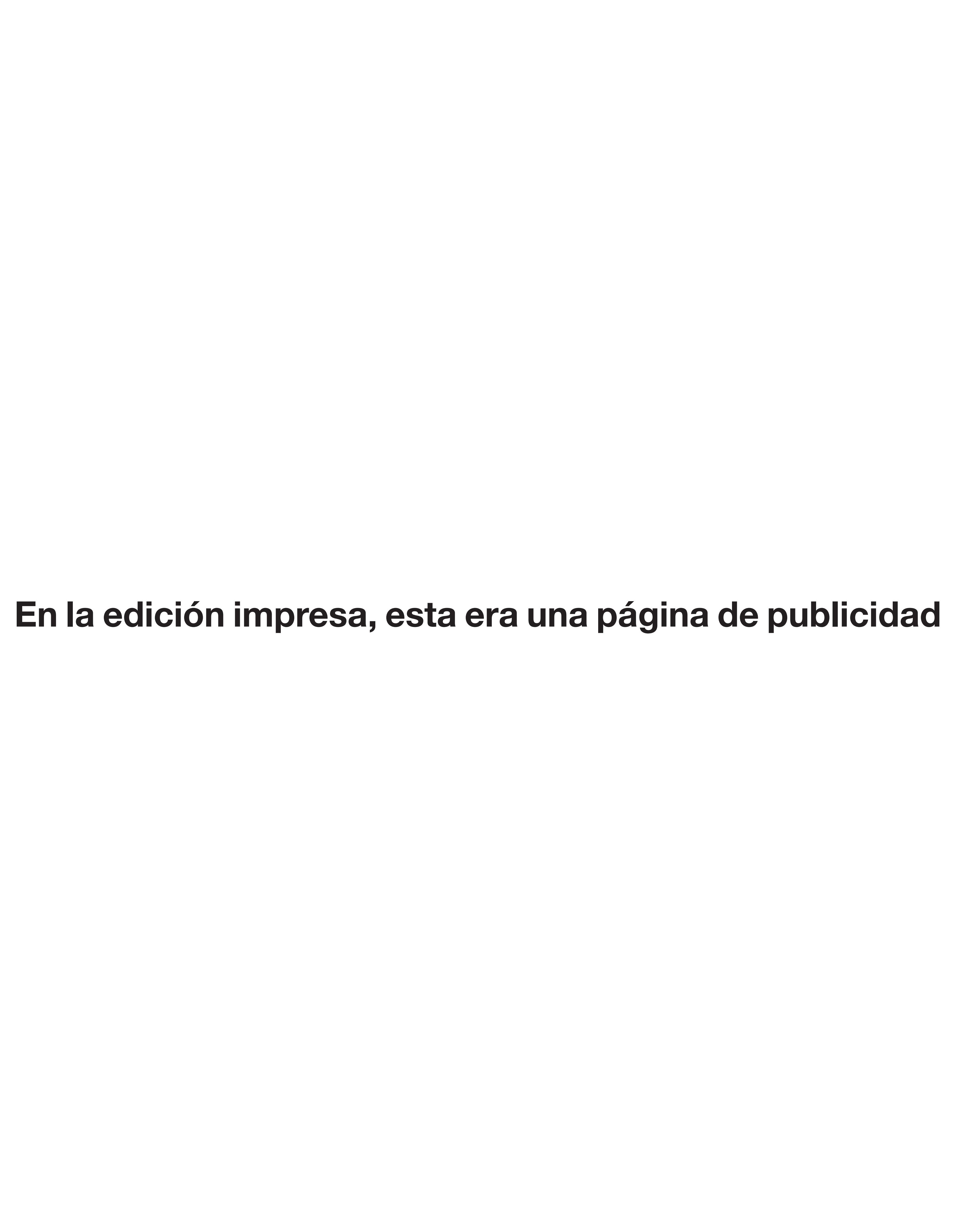
Creo que este juego reproduce perfectamente el espíritu de los casos de la serie de televisión, la mecánica es muy entretenida y lo de usar las voces de los actores es todo un puntazo. ■M.S.



Lo que dices es cierto, pero entre lo sencillo que es y que sólo ofrece cinco casos, su duración es muy corta y eso en una aventura es algo bastante negativo.

Javier Moreno (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Imperial Glory

¿Quieres hacer historia?

Wellington ha sido derrotado en Waterloo, Rusia ha caído ante el empuje de los ejércitos de Francia, Napoleón ha crecido dos palmos del subidón que le ha entrado y, encima, ha hundido toda la flota británica. Ahora, ¿quieres probar tú?

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Pyro Studios/EIDOS**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **29 de Abril de 2005**
- ***www.imperialglory.com***

LAS CLAVES

- Combinará batallas terrestres y navales en 3D con una gestión táctica por turnos.
- Ofrecerá cinco imperios distintos con los que jugar.
- Podrás crear distintos tipos de gobierno a través de las tres épocas en que se divide la acción.
- Tendrá más de 50 provincias que conquistar y 29 zonas marítimas a controlar.
- Podrás desarrollar 60 tecnologías distintas.
- Incluirá batallas históricas además de la campaña completa.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una bomba. Pyro, de nuevo, quiere sentar un precedente en el género con un juego que lo tendrá todo.

Nunca hemos ocultado nuestra debilidad por Pyro y por sus juegos. El estudio madrileño nos ha hecho disfrutar de lo lindo con «Commandos» en todas sus entregas, nos lo hemos pasado pipa con «Praetorians» y ya estamos deseando poder echarle la mano a esa adaptación del primero al mundo de la acción llamada «Strike Force». Pero, mientras esperamos ese momento y como parece que en Pyro pueden con todo, además ya tienen casi a punto su primer proyecto para 2005, «Imperial Glory».

Aunque no es la primera vez que hemos hablado de «Imperial Glory» en Micromanía, ésta ha sido la primera ocasión en que hemos dispuesto de una versión jugable y casi completa –con la limitación, cada vez más típica, de la ausencia del modo multijugador y pequeños detalles por depurar– del mismo. Y, aunque quizá te parezca pecar de entusiasmo tenemos que decirles "igracias!". Porque, amigo, si te gusta la estrategia, ya puedes irte preparando para una de las mayores joyas del género en 2005, que tiene todos los visos de superar a las estrellas más consagradas.

¿TE GUSTA LA ESTRATEGIA?

Si es así ve haciendo hueco en tu disco duro. Y si no eres un estratega convencido puede que «Imperial Glory» te haga cambiar de opinión. Ya lo verás.

Pyro nunca se ha conformado con seguir los caminos marcados

La estrategia total será la clave: sistema táctico por turnos, batallas en 3D en tierra y mar, economía, diplomacia...

¿A qué se parece?



Civilization III
■ La táctica y los turnos, la base de «Civilization» se repite en el mapa 3D de «Imperial Glory».

Rome Total War
■ El referente inevitable en la actualidad para las batallas masivas en 3D es «Rome».


▶ La espectacular propuesta del juego de Pyro es la estrategia total: batallas 3D, diplomacia y táctica, todo en uno.

▶ ¡Escóndete y sorprende al enemigo! El entorno te ofrecerá posibilidades tácticas geniales.

¿Sabías que...

... originalmente los barcos en el juego no tenían tripulación, pero Pyro decidió incluirla tras la primera presentación oficial a la prensa española?


▶ Una de las grandes innovaciones que aportará «Imperial Glory» al género son las batallas navales.

▶ Dominar toda Europa está a tu alcance. Investiga, batalla, elige tu estilo de gobierno y triunfa.



cuando de hacer juegos se trata. Sus objetivos a veces parecen tan disparatados y elevados que, si no fuera por ser quienes son, nos tendrían con el corazón en un puño de forma constante.

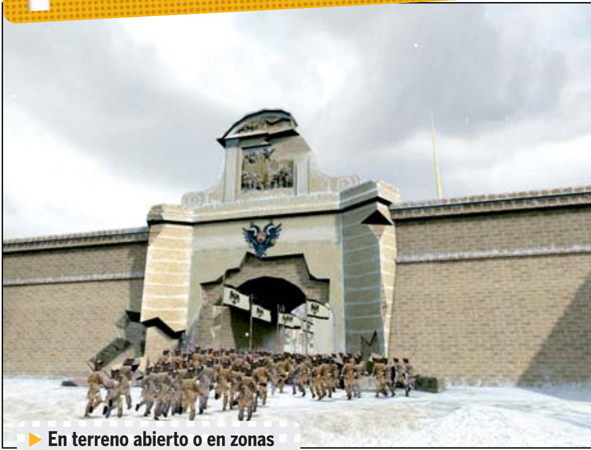
El asunto es que con «Imperial Glory» debieron pensar "bueno, después de «Commandos» y «Praetorians», ¿qué más hay que nadie haya hecho jamás?", y van y no se les ocurre otra cosa que intentar mezclar conceptos tan divergentes como los de «Civilization» y «Total War». Por si no fuera suficiente, encima deciden incluir batallas navales. Y por si todavía te parece poco, no se les ocurre otra cosa que completar todo eso con opciones diplomáticas, políticas, tecnológicas, de gestión de recursos, comerciales, distintos tipos de gobierno, eventos históricos, tres épocas diferentes y, encima, que todo sea tan realista como divertido. ¿Te suena bien? Pues después de jugarlo te aseguramos que será aun mejor.

EUROPA A TUS PIES

«Imperial Glory» te invitará a recrear una de las épocas más convulsas y hasta negras en la construcción de la Europa moderna. La que va de 1789 a 1830. Es el momento de apogeo de los grandes imperios en el viejo continente. El británico, el francés –con Napoleón a la cabeza–, Prusia, Austria y Rusia comprenderán las cinco facciones en liza que encontrarás en el juego.

Todos ellos estarán disponibles desde el primer momento. Y todos tendrán sus características únicas, con virtudes y defectos también únicos.

La acción del juego te invitará a conseguir el objetivo de la supremacía absoluta sobre el continente, así como en parte de África, imponiéndote al resto de ▶▶



En terreno abierto o en zonas urbanas, el entorno de juego definirá la estrategia a seguir.





¡A por ellos, que son... ¿muchos y valientes?! ¡Da igual! ¿No quieres conquistar Europa? ¿Y te crees que va a ser fácil?



En las batallas navales unas áreas coloreadas te dirán si el enemigo está en tu rango de tiro... ¡o tú en el suyo!

¡ESTUDIA AL ENEMIGO Y CONQUISTA TODA EUROPA!



EUROPA ESTÁ AL ALCANCE DE TU RATÓN. El mapa político de la Europa del XIX te mostrará las 50 provincias que compondrán el juego. Aquí tomarás las decisiones tácticas, diplomáticas, comerciales, tecnológicas y políticas para tu imperio.



TODO AL DETALLE. Cualquier información relacionada con el estado de tu imperio y los de tus rivales se te mostrará al detalle. De este modo podrás decidir la mejor estrategia a seguir en alianzas políticas o comerciales, así como para entrar en guerra.



CONTROLA LO QUE QUIERAS. Si decidieras centrarte en la gestión de ciertos aspectos de tu imperio, podrías dejar en manos de la IA del juego la gestión de tareas complejas. En otras palabras, harás de «Imperial Glory» un juego tan fácil o difícil como tú desees.

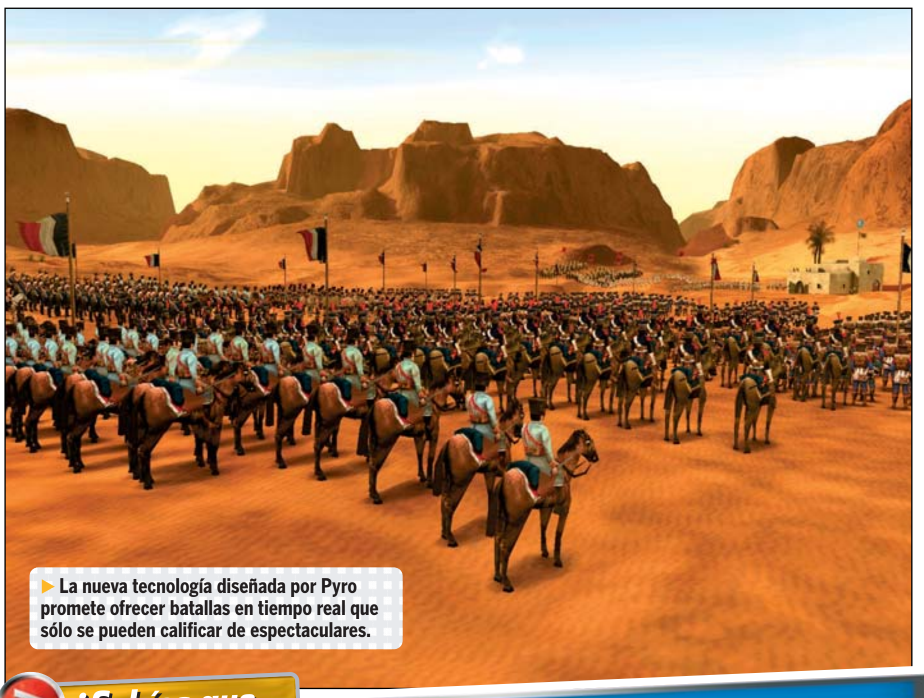
imperios como la facción más poderosa. Ahora bien, ¿qué entiendes tú por poder? ¿El que se consigue por la política? ¿La anexión pacífica de provincias? ¿La creación de alianzas? ¿La economía más boyante? ¿Tal vez el poderío militar más abrumador...? ¿Y que tal todo eso junto y de forma que lo puedas conseguir por cualquier medio imaginable? Porque eso, amigo, será «Imperial Glory», el juego, sin lugar a dudas, más completo, inmenso, ambicioso y detallado que hemos tenido oportunidad de contemplar.

¡VAYA PASADA!

Lo primero que te va a llamar la atención de «Imperial Glory» será su imponente espectáculo visual. En el más puro estilo «Total War» Pyro se ha sacado de la manga un nuevo motor gráfico que puede ser capaz de dejar pequeño al mismísimo «Rome». Muy atrás queda todo lo que hayas visto en la serie «Commandos» o en «Praetorians». Escenarios 3D de enorme detalle, ejércitos compuestos por miles de soldados, diseños de unidades con un detalle pasmoso, escenarios dotados de una interacción y un realismo fascinantes... Vamos, que si te gustan las batallas en 3D en plan épico vas a alucinar, te lo prometemos.

Pero, claro, hacer lo que podríamos llamar un «Napoléon. Total War» ni es el objetivo de Pyro ni, como puedes imaginar, resulta suficiente para lo que estos chicos suelen marcarse como metas a conseguir. Así que van y te dicen que no, que en «Imperial Glory» esto de las batallas 3D es casi una anécdota. Y te encuentras con que, además, le van a

> **«Imperial Glory» quiere ser toda una revolución. Mezcla estilos muy diversos de los mejores clásicos de la estrategia**



La nueva tecnología diseñada por Pyro promete ofrecer batallas en tiempo real que sólo se pueden calificar de espectaculares.

¿Sabías que...

... el primer título que Pyro barajó fue «Imperial Wars» pero se cambió el año pasado antes de su presentación en el último E3?

¡NI EN MASTER & COMMANDER!



¡ESTO SÍ SON BATALLAS ORIGINALES! Vale, estás descubriendo en estas páginas que «Imperial Glory» será, con toda probabilidad, uno de los juegos más completos del género que se hayan creado jamás. Pero es que donde los chicos de Pyro ya quieren rizar el rizo es en apartados tratados muy a la ligera en otros títulos de estrategia, con el gran ejemplo de las batallas navales como estandarte de toda la innovación que representará «Imperial Glory». Y es que no se trata sólo de que estos eventos estarán incluidos en el juego, sino que además están siendo cuidados al detalle, creados con mimo y alcanzando cotas de realismo verdaderamente notables.



El mapa táctico te ofrecerá millones de posibilidades para controlar hasta el más mínimo detalle todo tu imperio.



¿Francia, Rusia, Inglaterra...? Tú decidirás cuál será la nación que merecerá ser conocida como el nuevo amo del mundo.

Podrás controlar tu imperio hasta el más pequeño detalle o dejar que la IA se encargue de la gestión más pesada

meter batallas navales, con unos galeones que da gusto verlos de bonitos, unos combates en alta mar donde podrás guiar un barco o una flota completa, controlando sus movimientos con el ratón y un ingenioso sistema basado en trayectorias de navegación. Podrá cañonear a tus enemigos siempre que se encuentren dentro de un rango de disparo, marcado por unos conos de visión que te van a recordar a «Commandos»... Pero es que todo esto sigue siendo parte de la "anécdota".

EL VERDADERO PODER

O sea que, ¿todo este espectáculo visual no será más que una anécdota en «Imperial Glory»? Bueno, bueno, a lo mejor hemos exagerado un poco con lo de "anécdota", claro, pero ten en cuenta que estas batallas las podrás librar con un control directo de tus fuerzas, o simplemente contemplarlas como mero espectador. Con lo que, inevitablemente, ya puedes suponer que antes de entrar en combate de algún sitio habrán venido tus ejércitos y a algún sitio tendrás que llevarlos después, ganes o pierdas, ¿no es así?

Pues prepárate, que ahora viene lo bueno. El verdadero poder del potencial de «Imperial Glory» se va a centrar en su apartado más táctico. El mapa 3D desde el que controlarás al máximo detalle todo lo que afectará al crecimiento y expansión de tu imperio, en aspectos tan variados como puedas imaginar. Diplomacia, recursos, tecnología, formas de gobierno, creación de unidades, de edificios, control del crecimiento económico, establecimiento de alianzas, creación de rutas comerciales... ¿Quieres más? ¡Pues lo habrá! Por ejemplo, las llamadas, genéricamente, "quests", consistentes en eventos históricos vitales para el desarrollo del continente y asociados a objetivos por los que pueden competir varios imperios además del tuyo. Quien antes lo consiga, se hará con una importante ventaja sobre los rivales.

¿Más todavía? Vale, pues más. El acceso a nuevas tecnologías se conseguirá mediante el uso de "puntos de ciencia". Estas tecnologías dividirán la línea temporal en tres épocas cuyos contenidos, ade- ▶▶

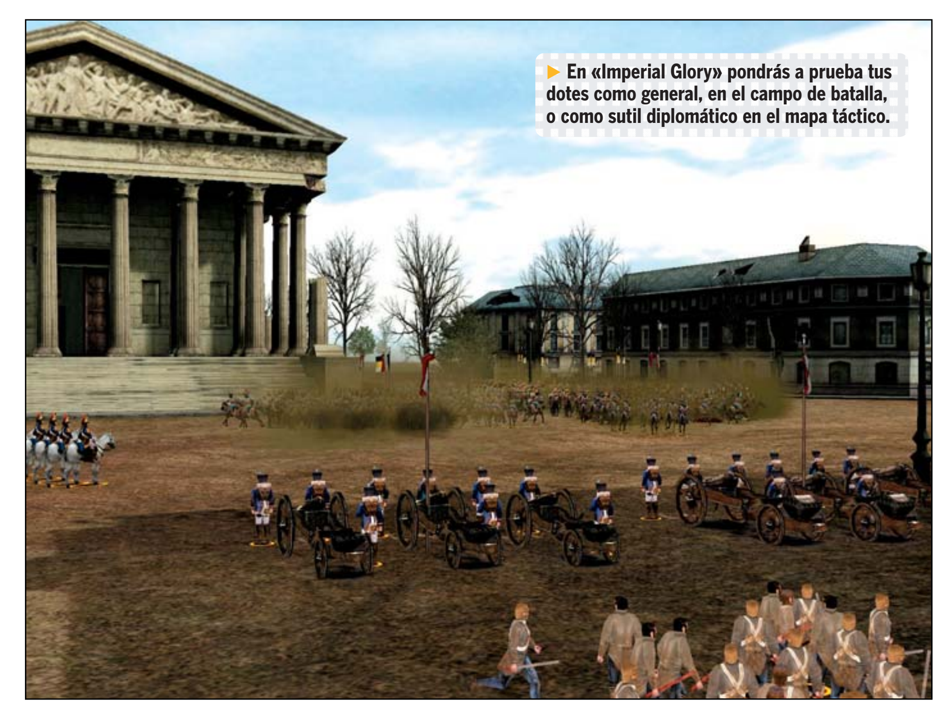
NAPOLEÓN WORLD WAR TOUR 1789-1830



◀ EUROPA, PRIMERO. Las conquistas que te propondrá «Imperial Glory» te podrán llevar al poder absoluto sobre toda Europa, en primer lugar, y el norte de Africa y Oriente Próximo, como siguientes objetivos.



◀ RECORRERÁS TODO EL MUNDO. De Andalucía a Egipto, de Rusia a Italia... Escenarios de todo tipo, cambios climáticos, batallas en campo abierto, en ciudades... La expansión de tu imperio será gloriosa...



▶ En «Imperial Glory» pondrás a prueba tus dotes como general, en el campo de batalla, o como sutil diplomático en el mapa táctico.



▶ La configuración perfecta de tus ejércitos y una buena estrategia te darán la victoria.



▶ ¡Por Dios, nos están masacrando! Pues sí, las guerras del XIX eran brutales...

¿Sabías que...

... lo primero que nos mostró Pyro, un año antes de su presentación oficial, fue el editor de mapas de «Imperial Glory»?

▶▶ más, variarán en función del tipo de gobierno que hayas elegido para tu imperio. Y, por otro lado, este gobierno se verá influido por tus logros técnicos, comerciales, militares... No será lo mismo establecer una autoridad despótica que una democracia o una monarquía absolutista. Difícilmente establecerás una democracía con un poder militar descomunal... Como ves, «Imperial Glory» será uno de esos juegos meticulosos, detallistas, sensacionales en su planteamiento pero, lo que es mejor, al que podrás jugar como te dé la gana sin perder un ápice de coherencia.

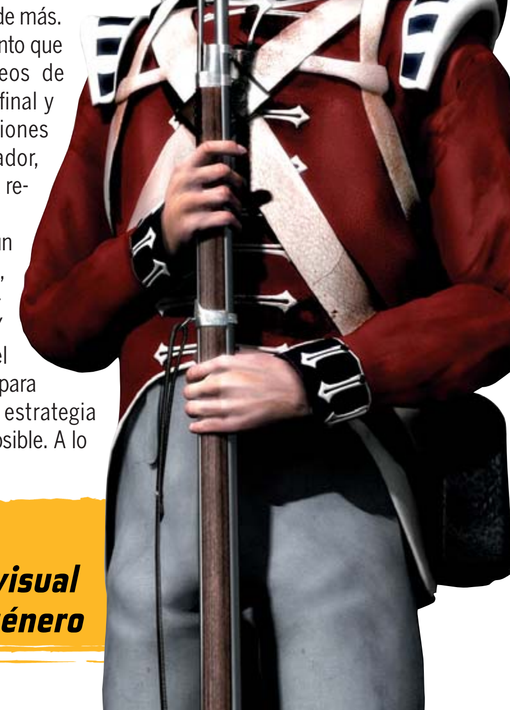
¿COMPLICADO? NO TANTO...

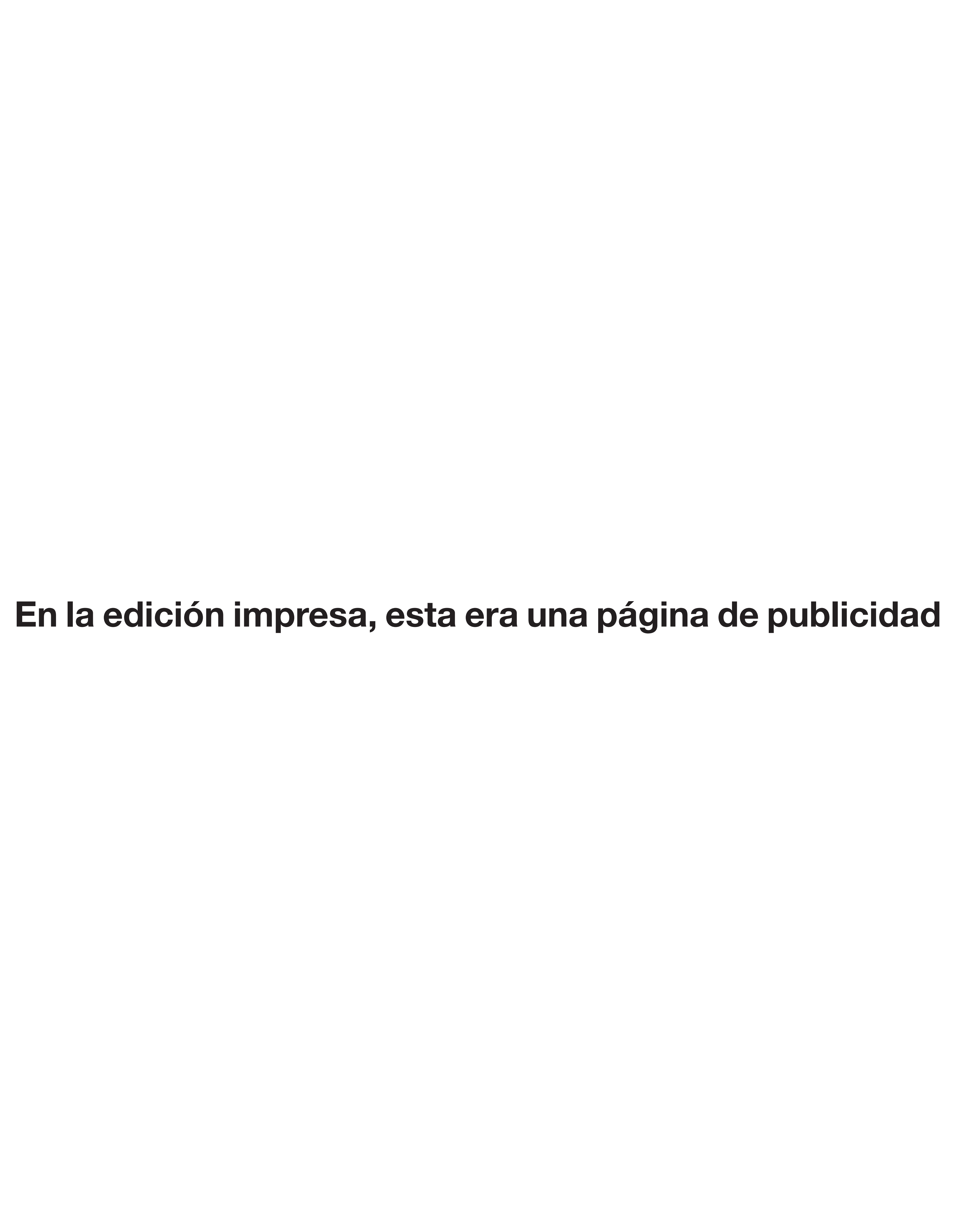
Hasta aquí puede que «Imperial Glory», como nos ha ocurrido a nosotros, te parezca tan completo como impresionante, pero claro, es fácil pensar que esto tiene que ser tan complicado que se va a quedar para los estrategas más expertos y sesudos. Pues, chico, parece mentira que no conozcas a Pyro. ¿Complicado? No tanto. O, mejor dicho, tanto como tú quieras. ¿Que quieres ser el amo y señor absoluto de todos los parámetros que rigen los destinos de tu imperio? Pues podrás hacerlo. ¿Que quieres, tan sólo, jugar las batallas en 3D? Pues también te podrás dedicar sólo a eso. ¿Que justo no quieres jugar las batallas? Pues las contemplarás como espectador, o ni siquiera eso, pudiendo acceder a un resultado directo. ¿Que quieres que la IA se encargue de la gestión diplomática y económica más pesada...? No creemos que haga falta contestar, ¿verdad?

«Imperial Glory» tiene visos de obra maestra, de producción fabulosa por parte de un equipo que sigue siendo capaz de sorprendernos y maravillarnos con sus juegos. Como es habitual en Pyro, es un juego que se perfila, a la vez, como evolución y revolución en sus planteamientos y objetivos. Un juego, en fin, que en esta primera versión nos ha dejado con ganas de más. Y eso es bueno. Tanto que ardemos en deseos de probar la versión final y disfrutar de opciones como el multijugador, que ya puede ser la repanocha.

Lo dicho, si eres un estratega de pro, seguro que no podrás pasar sin él. Y si no, quizá será el momento perfecto para que descubras la estrategia del mejor modo posible. A lo grande. ■ F.D.L.

Las batallas navales serán alucinantes. Un espectáculo visual como nunca has visto en el género




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Acción/táctica**
- Estudios/Compañía: **Gearbox/Ubisoft**
- Distribuidor: **Ubisoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Marzo 2005**
- ***www.brothersinarmsgame.com***

LAS CLAVES

- La acción se situará en la primera semana de guerra tras el Día D, en Normandía.
- Utilizará escenarios reales y se inspira en combates históricos.
- Combinará acción directa con táctica y estrategia ligera.
- Controlarás a un grupo de soldados, con nombres y personalidad únicas.
- Utilizará un sistema de estudio táctico del terreno, con varias vistas del escenario.
- Potenciará de forma pocas veces vista el factor emocional.

PRIMERA IMPRESIÓN

Más que un juego de guerra. No has visto un juego de acción igual. Muy original y muy prometedor.

Brothers in Arms

Sangre, sudor y lágrimas

¿Por qué, por qué han matado a Johnny? Era tan joven, tan buen muchacho... ¡Vamos!, que esto no es «Salvar al soldado Ryan»... pero, bien mirado, si un juego pudiera reflejar la camaradería de la guerra, desde luego podría ser éste...

La guerra es muy bonita y muy romántica en las películas, pero nos da que la realidad de un conflicto como la Segunda Guerra Mundial estuvo más cerca de un auténtico infierno. Pero algo que mucho veteranos cuentan, con un nada disimulado orgullo, es que Hollywood sí refleja muchas veces algo que se dió en no pocos combates: el sentimiento de camaradería y hermandad entre soldados.

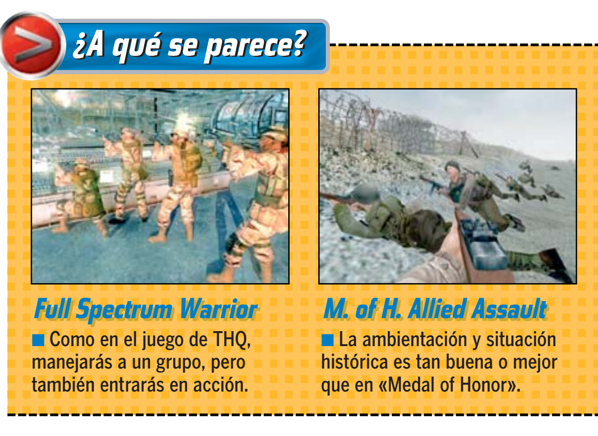
Hasta ahora en casi todas las ocasiones, y por muy buenos que sean, la mayoría de los juegos de guerra ambientados en este conflicto han sido cortados por el mismo patrón: coge un fusil, tira "p'alante" y que no te maten. Eres un supersoldado y tú solito te vas a cepillar a todos los alemanes. Y tus "hermanos" no dejaban de ser robots, más o menos listos. Pero esto, amigo, está a punto de cambiar. Si quieres saber cómo, sigue leyendo.

HERMANOS DE...

«Brothers in Arms» es un juego que quiere destacarse de la "norma" de los títulos de acción bélica. Desde su mismo guión, que toma como referencia directa a la espectacular serie de TV «Hermanos de Sangre» –dato reconocido por Gearbox aunque no se tratará de una licencia oficial–, hasta el hecho de que la acción se apoyará en un componente dramático y emocional tan importante como la propia jugabilidad. Algo poco usual y que tiene el objetivo de llegar a la ambien-

Tras el desembarco de Normandía te esperan ocho días de combates infernales en el frente europeo

¿A qué se parece?



Full Spectrum Warrior
■ Como en el juego de THQ, manejarás a un grupo, pero también entrarás en acción.

M. of H. Allied Assault
■ La ambientación y situación histórica es tan buena o mejor que en «Medal of Honor».



▶ «Brothers in Arms» será mucho más que acción bélica. La táctica será fundamental.

▶ Con algunas órdenes básicas podrás crear estrategias complejas.

¿Sabías que...

... durante el desarrollo del juego Gearbox contó con la asesoría de profesionales del ejército y de veteranos de la Segunda Guerra Mundial?

▶ Controlarás a un escuadrón de hombres con diferente personalidad.

▶ Llegarás a Normandía desde el aire, pero verás que el Infierno también puede estar en la tierra.



tación más realista que hayas visto nunca. Tu papel será el de Matt Baker, soldado de la 101 aerotransportada, a punto de saltar en paracaídas sobre la Normandía ocupada. Ha llegado el día D y te han elegido para ocupar un lugar en la historia. Tú hubieras preferido quedarte en casita haciendo defensa civil, pero chico, es lo que hay. No hará falta que te contemos que el salto resultará un poco diferente a lo planeado y hasta que des con los hombres de tu unidad lo vas a tener un poco difícil. Pero, en fin, lo tendrás que descubrir por ti mismo, poco a poco.

UNA ACCIÓN DIFERENTE

«Brothers in Arms» desarrollará una historia atípica en el género. Para empezar, su guión estará históricamente documentado y sus combates serán un reflejo de algunos de los que sucedieron en Normandía tras el día D. Para continuar, notarás algo un poco "raro". No estarás solo. Te acompañará un grupo de personajes que siempre será el mismo –excepto cuando el combate os separe, lo que puede hacer que no te reencuentres con algunos hasta pasada una misión concreta–. Además, tus soldados tendrán, nombre, apellidos, habilidades muy bien definidas y... no habrá más de los que ves. No esperes refuerzos "milagrosos". Si uno de tus hombres muere en una misión, ahí se quedará, para siempre. ¡Amigo, la guerra era así! Los soldados no resucitaban por arte de birlibirloque y las balas y la sangre eran muy reales. Aunque, claro, hablamos de un juego, no vamos a sacar las cosas de quicio y la diversión será lo primero.

Esa diversión vendrá dada por el diseño de la acción y la jugabilidad. Y aquí entran en escena los otros dos puntos vitales del juego: acción táctica y estudio del terreno. ▶▶



Ocho días tras el desembarco de Normandía pueden dar mucho de sí. Lo podrás comprobar en breve.

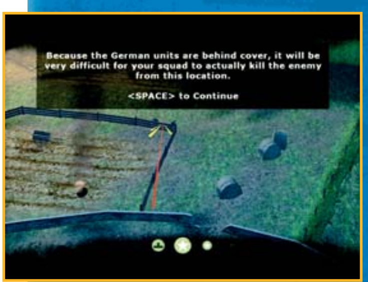


¡Corred, que os cubro! ¡Qué bueno será poder manejar armas fijas y tener a raya al enemigo! Y si no, díselo a tus hombres.

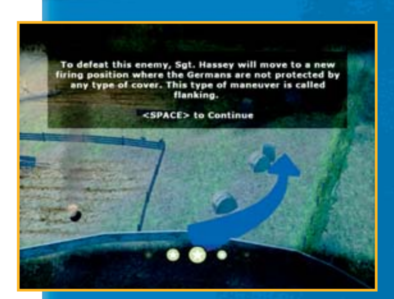


Las acciones coordinadas del grupo se complicarán cuando dirigas dos equipos: uno de contención y otro de ataque.

SOLDADO, SARGENTO, CAPITÁN Y HERMANO DE TUS HOMBRES



ANALIZA EL TERRENO Y LA SITUACIÓN. La táctica será vital en las batallas de «Brothers in Arms». Para ello Gearbox ha diseñador un sencillo sistema con el que podrás parar la acción y visualizar el entorno para diseñar una estrategia acorde a cada momento.



DA LAS ÓRDENES. Una vez controlado el entorno tendrás que tomar una decisión. Tendrás que aprovechar siempre que puedas los obstáculos naturales y artificiales del terreno en tu favor, además de coordinar de forma adecuada a tus hombres.



COLÓCATE Y ACABA CON EL ENEMIGO. Colocabine a tus hombres antes de lanzarte a la acción. Como planifiques mal la estrategia en lugar de un grupo de hombres te encontrarás en pocos segundos con un puñado de cadáveres de los que serás responsable.

▶▶ Y es que Gearbox está haciendo algo tan simple, tan nuevo y tan eficaz, que casi da risa imaginar que a nadie se le hubiera ocurrido antes.

ESTUDIA, DECIDE, ATACA

Ya hemos insinuado que esto será algo más que pegar tiros. La acción bélica en este juego no va a ser lo de siempre. Así que, ¿cómo puede «Brothers in Arms» conseguir este objetivo?

No olvides nunca que «Brothers in Arms» será un juego de acción. No será estrategia pura ni una "simulación" bélica. Pero la acción puede ser frenética, pausada o una combinación de ambas. Aquí el componente de realismo también se verá ensalzado. Como lo que podemos imaginar que ocurría en la Segunda Guerra Mundial, un avance en apariencia tranquilo se podrá ver de repente interrumpido por una emboscada enemiga. En ese momento tendrás dos opciones. La primera, ir "a saco". Error. ¡Mal, muy mal! ¿No decimos que esto no será ir pegando tiros a lo loco?

La segunda, en fin, será estudiar la situación, el terreno, las fuerzas enemigas y decidir en consecuencia. Será la clave para la victoria. Deberás usar las habilidades de tus hombres y diseñar el movimiento a seguir. Dar órdenes, coordinar las acciones y liquidar al enemigo.

¡PARA LA ACCIÓN!

Con «Brothers in Arms» tendrás la ventaja de un juego sobre la vida real. En otras palabras, podrás parar la acción, acceder a un menú donde podrás estudiar, desde una perspectiva elevada, la situación y el terreno, y asignar

«Brothers in Arms» quiere ser mucho más que acción, para lo que recurrirá al apartado más emocional y dramático



Aunque tu grupo estará formado por soldados de infantería, los blindados y otros vehículos aparecerán en muchas escenas.

¿Sabías que...

... muchas batallas del juego están documentadas históricamente y calcadas en sus aspectos tácticos a como sucedieron de verdad?

CON NOMBRES Y APELLIDOS



CAMARADERÍA Y HERMANDAD. Muchas veces el cine bélico gana enteros por la ambientación, el realismo de los combates o la intensidad de la acción pero raras veces, por no decir nunca, un juego de acción bélica ha sido capaz de captar algo que en Hollywood dominan a la perfección: el componente emocional y dramático. «Brothers in Arms» quiere destacar ahí y todo parece indicar que el objetivo se va a cumplir. ¿Cómo? Pues es tan sencillo –o tan difícil– como conseguir tu empatía con los personajes del juego. Ahora ya no manejarás soldados, sino hombres. Con nombre y apellido. Y, créenos, cuando pierdas a uno, lo vas a sentir.



Este chico no inspira mucha confianza, ¿verdad? Mejor no darle una oportunidad porque, sino, acabará contigo en un pispás.



El sistema de asignación de órdenes y objetivos será uno de los puntos fuertes de la jugabilidad de «Brothers in Arms».

órdenes a tus hombres, a tus hermanos de armas, para que te cubran, ataquen, se coloquen en un lugar concreto, defiendan una posición o te salven el pellejo. Así de sencillo. Cuando lo tengas todo controlado, volverás a la vista habitual de un juego de acción –en primera persona– y pondrás en práctica todo lo que has planeado. ¿Complicado? En absoluto.

Los controles de «Brothers in Arms» serán un prodigio de sencillez, porque no varían sobre los de otros juegos del género. Pero te dejarán hacer muchas más cosas, eso sí. Vamos, que la acción se adereza con ese toque ligero de estrategia básica y el resultado será impresionante. Original, jugable y divertido. Eso, al menos, nos pareció esta primera versión. Sólo cinco misiones de las veinte que tendrá la versión final y, eso sí, sin el modo multijugador activado todavía –¡qué pena!– pero, así y todo... ¡buff!, con una pinta más que estupenda.

En fin, que este rápido repaso por lo más importante que tendrá «Brothers in Arms» servirá para que te hagas una idea de que éste, como ya te hemos dicho desde el principio, no será un juego más de acción bélica, sino algo que apunta muy alto.

Un sencillo y efectivo sistema de órdenes se combinará con un estudio táctico de la situación y el terreno para dar paso a un juego único

¡Y MUY BONITO!

Para acabar, espera un juego, además, realmente bonito. Su calidad gráfica será altísima –la tecnología «Unreal» sigue dando guerra, sí señor–, realista en su ambientación y con un sonido que te va a poner los pelos de punta. Vamos, que parece que lo tiene todo. Pero, como siempre, ya sabes, habrá que esperar a la versión final para juzgarlo en condiciones y que tus hombres tengan al sargento que se merecen. ¿Sabrás cuidarles? ■ F.D.L.



- Género: **Velocidad**
- Estudios/Compañía: **SimBin Development Team/ 10tacle studios AG**
- Distribuidor: **Atari**
- Idioma: **Inglés (texto y voces)**
- Fecha prevista: **Marzo**
- ***www.gtr-game.com***

GTR

¿Te gusta... competir?

Venga... deja de trastear con los alerones y las pegatinas, que vale ya de tanto fardar. Es hora de competir en serio y poner a prueba tu destreza en un campeonato oficial. ¿Qué tal el de los Gran Turismo de la FIA?

LAS CLAVES

- Tiene la licencia oficial de la FIA GT con los coches reales.
- Te enfrentará a la simulación de carreras más realista.
- Habrá varios niveles de dificultad, del pilotaje más arcade al más realista.
- Tendrás la sensación de estar en el cockpit, con cámaras que vibrarán con los baches y la fuerza G.
- Cuenta ya con una comunidad online muy desarrollada.
- Incluirá un software de análisis de la propia FIA G.T. para mejorar tu pilotaje.

PRIMERA IMPRESIÓN

Las carreras más realistas. Una simulación rigurosa pero también muy espectacular.

Si has probado ya tu habilidad como piloto en juegos de Fórmula 1 o de rallies WRC, ahora con «GTR» por fin vas a tener a tu alcance el desafío que estabas esperando: convertirte en piloto del campeonato FIA GT. Se trata de una apasionante categoría en la que compiten vehículos basados en modelos de serie –de marcas como Porsche, Ferrari o Lamborghini– pero modificados especialmente con llamativas carrocerías de competición, listas para albergar motores descomunales, –con mecánicas turboalimentadas de 12 cilindros que sobrepasan los 700 cv–.

«GTR» cuenta con la licencia oficial del campeonato FIA GT, así que nos brinda todo lujo de detalles acerca de los coches y los circuitos. Además, el equipo de desarrollo ha contado con el asesoramiento de varios pilotos de la FIA GT y han empleado datos reales de telemetría –aceleraciones, frenada, agarre...– aportados por las escuderías, para trasladar al juego cada sensación al volante con el máximo grado de realismo.

> **¿Sabías que...**
> **podrás guardar y recuperar la partida durante una carrera para poder completar pruebas de hasta 24 horas?**

DESTREZA AL VOLANTE

Ahora bien, si no eres un experto en el género tampoco debes preocuparte. «GTR» ofrecerá varios modos de juego que permitirán ajustar la complejidad del pilotaje, desde un nivel totalmente arcade, –con una conducción sencilla y divertida– hasta llegar a una auténtica simulación, –en la que entrarán en juego infinidad de parámetros para recrear la reacciones del coche– y todo ello, con un realismo nunca visto.

Todo un reto para los aficionados con la técnica más depurada. Y es que el volante sufrirá cada rebote en la suspensión y, tras



Prepárate para la simulación más realista y para una sensación de velocidad extrema.


Si lo prefieres, podrás dejar a un lado el realismo y centrarte en la competición, con una conducción arcade pero contra rivales muy difíciles de superar.

¿A qué se parece?



TOCA Race Driver 2

También pone toda la carne en el asador en el realismo de pilotaje y en las partidas multijugador online.

Total Immersion Racing

Al igual que «GTR» dispone de una IA con diferentes niveles de habilidad y agresividad de pilotaje.


La vista del cockpit permitirá jugar desde el interior. ¡Inmersión total!


Sólo a cambio de un pilotaje exigente y muy técnico podrás subir al podio.

Ponte al volante para competir en las carreras más realistas viviendo todas las sensaciones en primera persona

acelerar bruscamente en una curva, tendrás pérdidas de tracción, y como el agarre de cada rueda es independiente podrás corregir el giro antes de derrapar.

Realismo, simulación, sensación de velocidad extrema, quizá estás pensando que esto ya lo has visto en otros juegos. Seguro que sí, pero no al límite que está alcanzando «GTR». Sin ir más lejos, en las perspectivas de juego, con cámaras desde el interior del coche o sobre el capó, la imagen no es estable sino que brincará para que percibamos cada bache del circuito. A veces, incluso la vista se inclinará para recrear el movimiento de la cabeza del piloto a causa de las brutales "fuerzas G" a las que está sometido en las curvas y en las frenadas intensas.

LA REALIZACIÓN NO FALLA

Nuestra toma de contacto con «GTR» ha sido un atracón de nuevas experiencias al volante, pero no queremos pasar por alto que los gráficos también nos han dejado boquiabiertos por su elevado nivel de detalle. Las repeticiones instantáneas, ya en la versión de preview, son clavaditas a las de una retransmisión de una carrera de FIA GT por la tele, no dejarás de sorprenderte con el parecido. El sonido no se quedará atrás en espectacularidad, con bramidos que proceden del sonido real de lo motores de cada coche.

Por último, «GTR» está favoreciendo la creación de una gran comunidad online, con multitud de páginas de aficionados y competiciones. Para ello, contará con un modo multijugador que, si bien no estaba disponible en la versión que hemos probado, promete servidores dedicados de gran capacidad, para carreras competitivas y emocionantes al máximo. Amigo, ve ajustándote los guantes. ■ A.T.I

INTELIGENCIA NO TAN ARTIFICIAL

PILOTO AUTOMÁTICO. Sí, no es broma. Como en los simuladores de vuelo, podrás pasar el pilotaje de tu coche a la IA del juego y limitarte a hacer de copiloto. Una idea original que viene muy bien para la vuelta de reconocimiento, para descansar –o para tomarte un café...– durante las pruebas de resistencia.



LOS ADVERSARIOS van a mostrar un comportamiento casi humano. Cometen errores de pilotaje, debido a que arriesgan lo mismo que uno como jugador, o a que apuran la entrada a las curvas para mejorar el crono y a veces se pasan. Adelantarles no será fácil.





Cold Fear

¡¡Terror en alta mar!!

Ni casas encantadas, ni oscuridad, ni espectros y trasgos. Ahora lo que se lleva en el terror son los experimentos macabros, los tiros y... el mar. ¿Que no? Pues ya verás lo que te espera en este ballenero...

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Darkworks/Ubisoft**
- Distribuidor: **Ubisoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Marzo 2005**
- **www.coldfeargame.com**

LAS CLAVES

- Combinará acción y aventura con el terror, y tendrá múltiples giros en el guión.
- La acción tendrá dos escenarios básicos, un barco ballenero y una plataforma petrolífera.
- Utilizará una perspectiva en tercera persona para el control del personaje.
- Incluirá más de diez armas diferentes.
- Habrá más de una docena de enemigos diferentes.
- El sonido promete ser uno de los apartados más espectaculares.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción y terror en armonía. Un entorno original para un juego de lo más atractivo.

Algo raro pasa cuando una plataforma petrolífera no saca petróleo pero sigue en activo. Y si, encima, no para de entrar y salir gente, la maquinaria está a tope y se amplía la estructura, el mosqueo ya es espectacular. Bueno, no hace falta que te mosquees tú, que para eso está la CIA y ya se ocupan ellos de investigar qué está pasando.

Pero el punto de partida de «Cold Fear» no te dará una idea real de lo que Darkworks se trae entre manos. La historia continúa con un grupo de guardacostas de los Estados Unidos llevando a cabo una inspección al barco, cuando es avistado en medio de una tormenta en aguas de Alaska. El agente especial Bennet pide a Tom Hansen y su equipo que realicen el trabajo casi en el peor momento posible. La tormenta arrecia, el abordaje se hace complicado y, cuando parece que ha pasado todo, Tom oye unos desgarradores gritos y se da cuenta de que sus compañeros han desaparecido y se encuentra solo a bordo del barco.... ¿Solo? Bueno, no tanto. Hay un cadáver, allí, junto a unos bidones, en cubierta. Cuando Tom se acerca para inspeccionar la escena, el cuerpo... ¡se levanta y se dirige hacia él!

ANTE TODO, SOBREVIVIR

Acción, tiros, zombies, monstruos y un escenario inquietante, desangelado y donde soledad, oscuridad y angustia se dan la mano. Tu único objetivo será sobrevivir para descubrir lo que pasa y si el maldito agente Bennet te la ha jugado... ¿No es fantástico pasar miedo?

¿Sabías que...

...para crear los efectos de la tormenta en el juego, en Darkworks llegaron a verse «La Tormenta Perfecta» más de 50 veces?



▶ Mercenarios, zombies, monstruos y un barco en medio de una tormenta. ¿Estás listo para pasar miedo en alta mar?





▶ Exteriores e interiores se alternarán en la acción de «Cold Fear» pero ni en unos ni en otros tendrás un segundo de respiro.

¿A qué se parece?



Alone in the Dark

■ Una atmósfera opresiva y sustos a tutiplén, aunque con una historia sobrenatural.

Metal Gear Solid 2

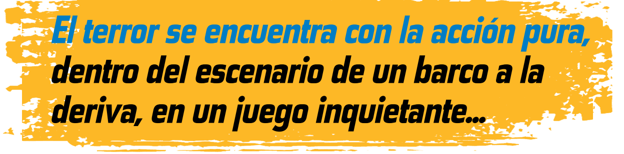
■ Los escenarios en ambos juegos son casi idénticos, aunque sus diseños varían en los detalles.



▶ «Cold Fear» quiere conseguir el máximo realismo en su diseño.



▶ Desde luego esto no es normal para un ballenero... ¿O sí?



El terror se encuentra con la acción pura, dentro del escenario de un barco a la deriva, en un juego inquietante...

«Cold Fear» será, básicamente, esto, pero con un diseño y un punto de originalidad que no es tan común y que se perfila realmente atractivo. Aunque parezca mentira, por momentos «Cold Fear» tendrá puntos de conexión con un juego como «Metal Gear Solid 2». Para que te hagas una idea, es como si cogieras los escenarios del juego de Konami (barco y plataforma petrolífera) y cambiaras los enemigos, la atmósfera y el protagonista. Lo que te saldrá es muy, muy parecido a cómo será «Cold Fear»... pero sensiblemente más "gore" y desapacible, claro.

TERROR DE LO MÁS REAL

Darkworks quiere conseguir un juego que, dentro de los límites lógicos, sea casi una película de terror. Una acción de lo más real. ¿Y qué está haciendo para ello? Para empezar, diseñar un entorno acorde con el objetivo. El barco y la plataforma petrolífera donde se desarrollará la acción se verán afectados por los envites de una tormenta de tremendas proporciones. Los efectos visuales de viento y agua tendrán un gran realismo. Además, el nivel de interacción quiere ser de los que hacen época.

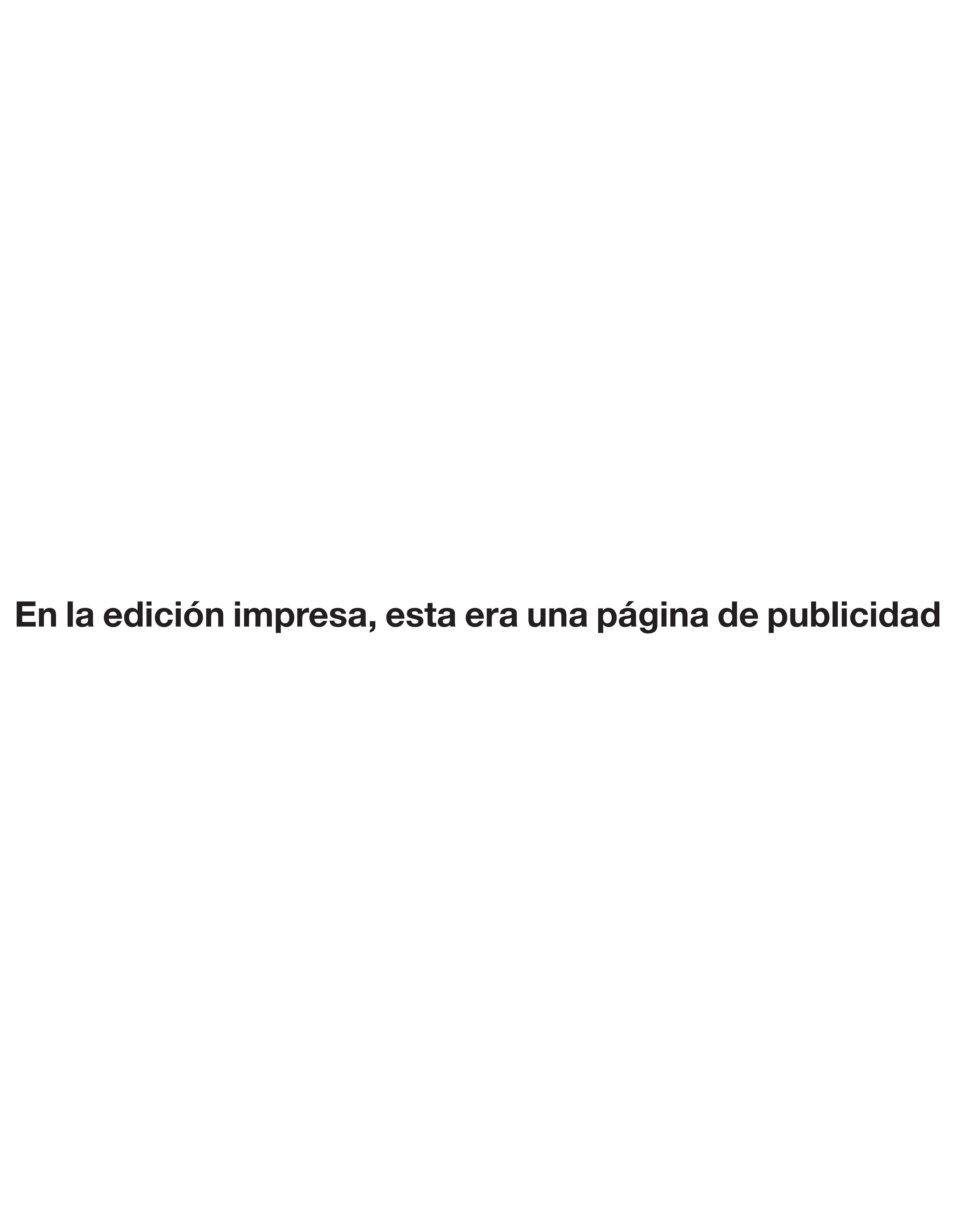
Especial atención merecerá el sonido 3D, que promete ser de aúpa, repleto de esos "topicazos" inevitables y fantásticos de peli de terror (gritos, crujidos, gemidos...). Y, desde luego, no es posible olvidarse de aspectos como la inteligencia de los enemigos, que serán capaces de atacar en oleadas de hasta una docena, usando el entorno para protegerse y contra ti.

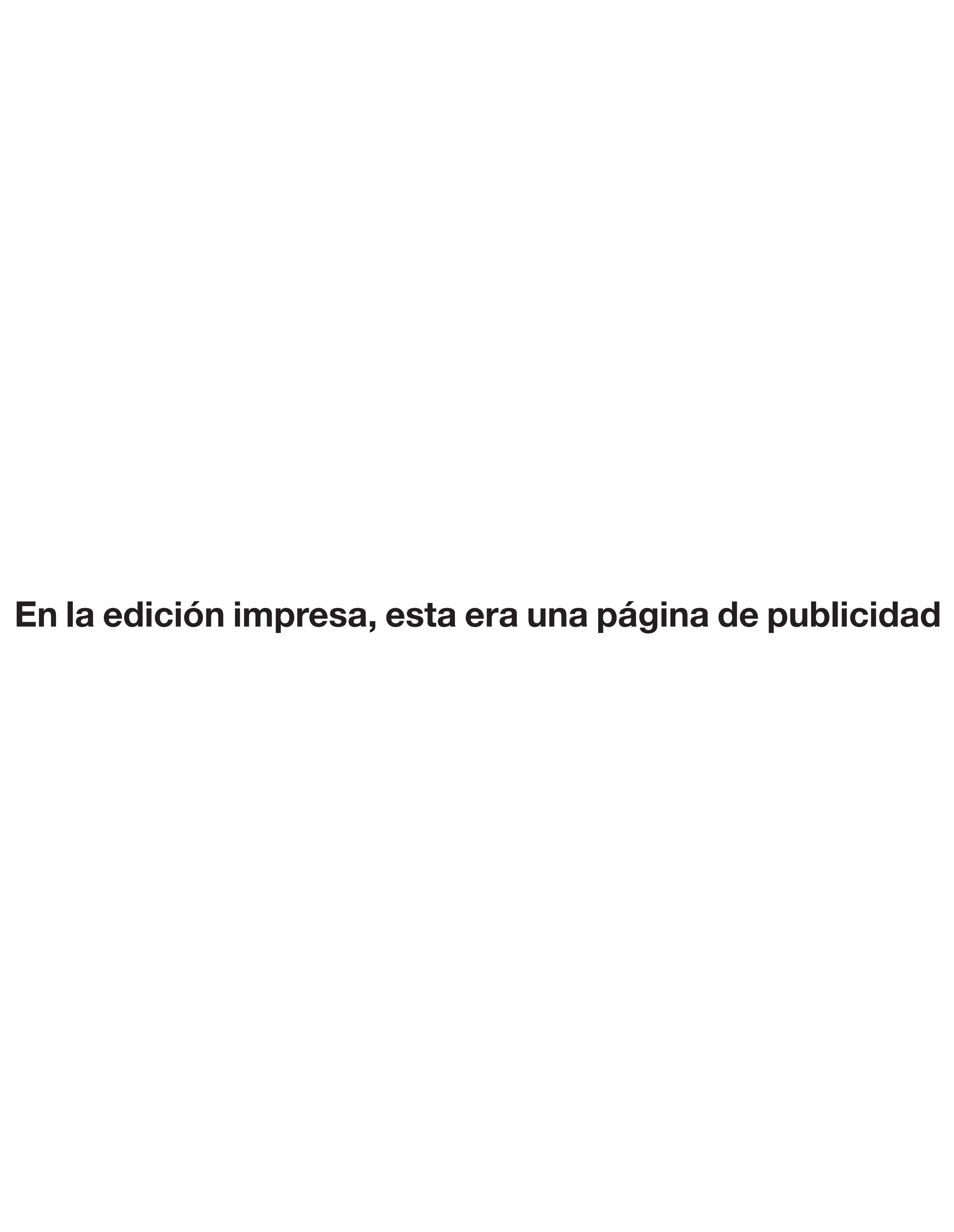
Une todo esto al sistema de control más sencillo que imagines y verás que «Cold Fear» parece tenerlo todo para convertirse en un "survival horror" espectacular. Ya estamos deseando jugarlo enterito. ■ **F.D.L./D.D.F.**

¡SALPICARÁ TU PANTALLA!



CONSEGUIR EL MÁXIMO REALISMO. Ese se ha convertido en uno de los objetivos en «Cold Fear» aunque, en un juego fantástico como éste... ¿cómo se consigue? En Darkworks quieren hacerlo con un nivel de interacción excepcional y un diseño de escenarios y de efectos visuales impresionantes. "Su" tormenta no tendrá nada que envidiar a las del cine.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Los Diez Bombazos del 2005

¡MÁS MADERA!

Ahora que los mejores juegos que has podido disfrutar en 2004 descansan en tu disco duro, es hora de descubrir los títulos con los que tendrás que poner todo el cuidado para no llenar tu teclado de babas durante 2005. ¡Qué alguien traiga una caja de pañuelos!

F.E.A.R.

- **Compañía:** Monolith/Vivendi Universal Games
- **Subgénero:** Acción en primera persona
- **Lanzamiento:** verano

Este proyecto dejó alucinada a la prensa en la pasada feria E3, aunque desde entonces no hemos sabido mucho más de él. Un grupo paramilitar ha tomado una instalación aeronáutica y claro, te tocará averiguar lo que pasa. Como «Far Cry», «F.E.A.R» entra por los ojos, gracias a sus efectos especiales y la recreación increíblemente realista del entorno. También podremos usar el tiempo bala para obtener una pequeña ventaja sobre el enemigo. Pero la nota más original será la posibilidad de participar en combates cuerpo a cuerpo, utilizando combos, al más puro estilo de las películas de John Woo.

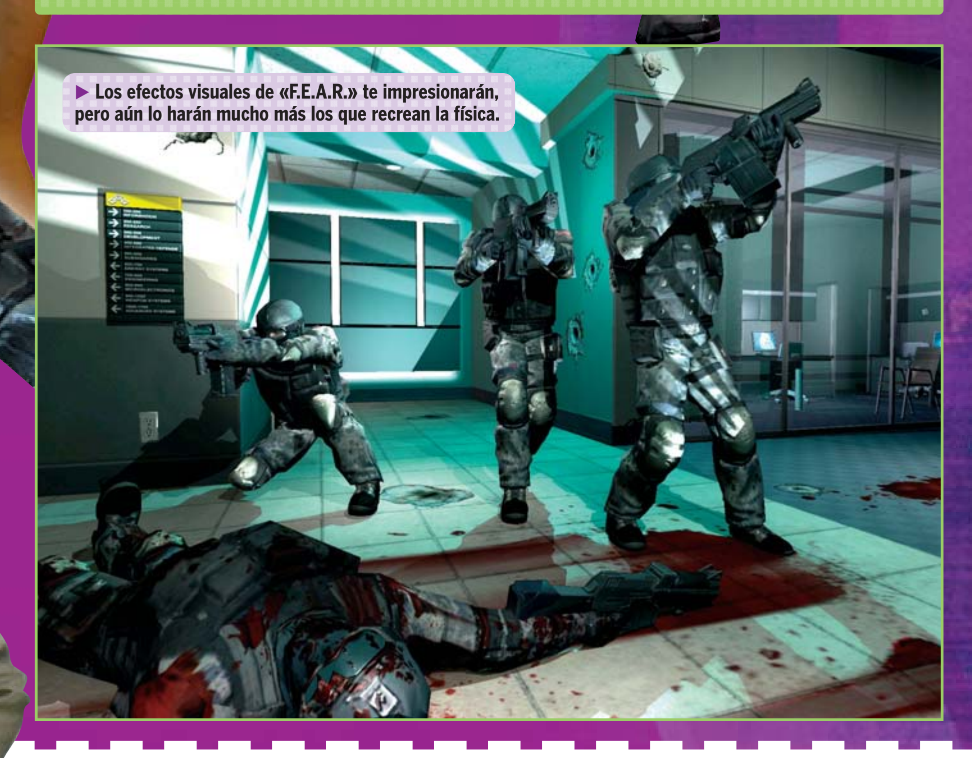
Enemigos inteligentes, vehículos que podrás pilotar y un desarrollo cinematográfico son algunas de las promesas de Monolith. Si supiéramos cuando sale, ya estaríamos contando los días...

LAS CLAVES

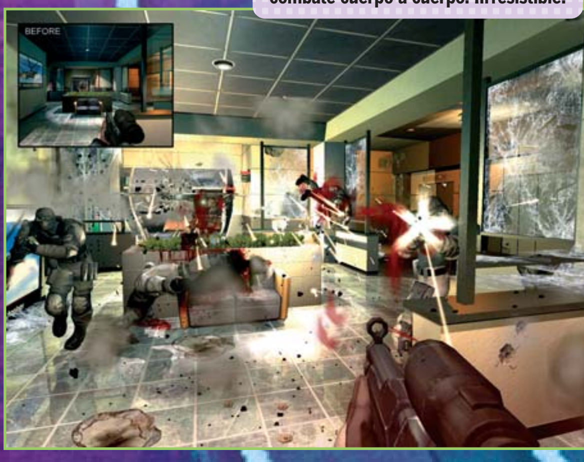
¿Qué esperamos de él...?
Su tecnología seguramente nos deje asombrados y nos pida una máquina potente... La mezcla de disparos y peleas cuerpo a cuerpo es difícil de equilibrar, esperemos que sea el jugador quien decida cuál va a usar...

¿A qué se parecerá...?
Max Payne 2
Si te gustó el tiempo bala de «Max Payne 2», en «F.E.A.R» podrás contar con él. Pero como los años no pasan en balde, incluirá una física más ambiciosa con el realismo.

¿Será mejor que...?
Half-Life 2
Por lo que hemos visto, la tecnología de «F.E.A.R» no tiene nada que envidiar a la de «Half-Life 2». Pero aún no sabemos nada del guión, ni de sus posibilidades de interacción.


▶ Los efectos visuales de «F.E.A.R.» te impresionarán, pero aún lo harán mucho más los que recrean la física.


▶ Tiempo bala combinado con terror y combate cuerpo a cuerpo. ¡Irresistible!



Dicen que lo peor que le puede pasar a un soñador, es que se cumplan sus sueños. Los juegoadictos hemos soñado durante años con joyas como «Half-Life 2», «Doom 3» o «Rome: Total War». Ya los hemos completado de arriba abajo, una y mil veces. La gran pregunta surge enseguida: Y ahora, ¿qué? Pues ahora... ¡más y mejores juegos! Bueno, vale, ya sabemos que parece casi imposible superar a los mitos del pasado 2004 pero, cuando veas lo que se nos viene encima, comenzarás a dudar...

EN VANGUARDIA

Aunque la tecnología nunca ha sido garantía de buenos juegos, las posibilidades que el hardware actual brinda a los programadores, augura grandes cosas. La imaginación de los diseñadores ya no tiene límites, así que cada vez veremos más juegos que mezclan todo tipo de géneros: acción, rol, aventura, estrategia... y será más difícil clasificarlos en uno solamente.

Quien más se benefician de la imparable evolución de las tarjetas gráficas son, sin duda, los juegos de acción; no provocaremos ningún escándalo si decimos que será el género dominante en 2005. Muy lejos de tratarse de una moda pasajera, la Segunda Guerra Mundial va a seguir en primera fila de trincheras, con títulos como «Commandos: Strike Force» o «Brothers in Arms». Por otro lado, la guerra moderna está cobrando protagonismo y no faltarán títulos que encuentren en ella su fuente de inspiración, como los próximos «Splinter Cell: Chaos Theory», «Battlefield 2» o «S.T.A.L.K.E.R».

Si en 2004 nos hemos encontrado con verdaderas maravillas en el PC, todo apunta a que 2005 será aun mejor

La recreación de la física y la gravedad se va convertir en un personaje más, que influirá, y mucho, en la acción. También, el juego cooperativo para un jugador, va a evolucionar mucho: por fin vamos a manejar a un escuadrón de hombres sin que parezcan torpones robots. Pero eso sí, di adiós a los botiquines es- ▶▶

Brothers in Arms Road to Hill 30

➲ Compañía: **Gearbox Software/Ubi Soft** ➲ Subgénero: **Acción en primera persona** ➲ Lanzamiento: **primavera**

Ya hemos podido disfrutar de un montón de juegos de acción basados en la Segunda Guerra Mundial pero la verdad es que siguen siendo irresistibles. En «Brothers in Arms» el enfoque táctico es la clave: controlas a un grupo de paracaidistas lanzados en Normandía, cada uno de ellos con su propia personalidad y sus habilidades. Mediante un sistema de órdenes, podrás dirigir a tus hombres en cada situación: "¡cúbreme, fuego de cobertura, defiende esta posición..!" Pero cuidado, porque si caen, no podrán ser reemplazados. Además, así tal cual, este sistema será llevado al modo multijugador. ¡Sí, señor!

▶ El trabajo en equipo será imprescindible para sobrevivir durante la gran invasión.

LAS CLAVES

¿Qué esperamos de él...?
Justo, lo que pretende: un juego en el que el grupo sea más importante que el individuo. Si uno de los nuestros cae, la misión será más difícil y eso sin contar con la pena que nos va a dar. ¿Te sentirás soldado por fin?

¿A qué se parecerá...? Star Wars: Republic Commando
El planteamiento en ambos es muy similar, pero en «Brothers in Arms» el control del grupo parece contar con más opciones. Bueno, pronto sabremos quién resulta vencedor...

¿Será mejor que...? Call of Duty
«Brother in Arms» está llamado a convertirse en lo mejor de la acción bélica en 2005. Por lo que hemos visto, muestra ya las virtudes de «Call of Duty», pero añadirá un desarrollo más táctico y bastante más realista.







▶ Podrás cambiar de un comando a otro según las circunstancias de la misión.

Commandos. Strike Force

➲ Compañía: **Pyro Studios/Eidos**
➲ Subgénero: **Acción táctica en primera persona** ➲ Lanzamiento: **primavera**

Aunque apenas quedan un par de meses para su lanzamiento, Pyro Studios no suelta prenda sobre su proyecto más ambicioso. Sabemos que será una especie de «Commandos», traducido al género de la acción. Manejarás a tres soldados con habilidades diferentes: el boina verde, –experto en el combate cuerpo a cuerpo– el francotirador y el espía, –capaz de infiltrarse en territorio enemigo–. Podrás cambiar de uno a otro en cualquier momento y deberás planificar su despliegue para asegurar el éxito de la misión. ¡La estrategia será tan importante como la puntería! Por supuesto, estará basado en una tecnología de gráficos en 3D, capaz de reproducir la ambientación de los escenarios a la perfección. «Commandos: Strike Force» ofrecerá tres campañas que tendrán lugar en distintos escenarios de la Segunda Guerra Mundial: Francia, Rusia y Noruega. Tendrá también varios modos multijugador.





LAS CLAVES

¿Qué esperamos de él...?
Podremos dar distintas órdenes a cada comando y cambiar de uno a otro cuando sea necesario. La mezcla de infiltración, espionaje y sigilo promete misiones variadas y más cerebrales que otros juegos de acción.

¿A qué se parecerá...? Hidden & Dangerous 2
El planteamiento es idéntico, pero «Commandos: Strike Force» parece que estará mejor ambientado y se espera que la IA sea también superior a la de «Hidden & Dangerous 2».

¿Será mejor que...? Call of Duty
«Call of Duty» tiene una jugabilidad a prueba de bomba y una puesta en escena cinematográfica. Para superarlo, «Strike Force» deberá tener misiones variadas y complejas. Un perfecto equilibrio entre los tres tipos de comando.

Quake IV

- Compañía: Raven Software/Activision
- Subgénero: Acción en primera persona
- Lanzamiento: 2005

Hablar de «Quake» es volver la mirada a una de las series más influyentes en la Historia de los videojuegos. Su cuarta entrega lleva dos años en desarrollo, pero en Raven parecen haberse cosido los labios con cremallera. Sabemos que su guión continúa donde lo dejó «Quake II» y que empleará la tecnología de «Doom 3», adaptada tanto a escenarios interiores como exteriores. Habrá vehículos pero no está claro cuál será su importancia y si estarán disponibles en el modo multijugador. Con lo que sí podrás contar es con luchas sangrientas en estrechos pasillos o en arenas al descubierto, el retorno de armas míticas, –como la ametralladora de clavos– y, por supuesto, con la maestría que garantiza la supervisión del proyecto por parte de id. ¿Hacen falta más credenciales?



Estarás al frente de la lucha contra los Strogg.

La acción será frenética, casi como en una película futurista, al estilo «Aliens».

LAS CLAVES

¿Qué esperamos de él...?
Una explosión de adrenalina. Marines armados hasta los dientes, enfrentados a cyborgs de pesadilla. Arenas multijugador frenéticas, más divertidas cuanto más las juegas. Y es que, de Raven e id lo esperamos todo, y más...

¿A qué se parecerá...? Halo: Combat Evolved
«Quake IV» tendrá una puesta de escena similar a la de «Halo», pero algo más sangrienta. Los vehículos serán menos importantes que en «Halo» pero los enemigos, mucho más terroríficos.

¿Será mejor que...? Half-Life 2
Tienen estilos diferentes pero será interesante comprobar si el motor de «Doom 3» se adapta a los mapas exteriores igual de bien que «Half-Life 2». «Quake IV» parece aún más vertiginoso.

parcidos por todo el escenario. En lugar de contar con ello, será mejor que te apuntes a un cursillo de enfermería, porque ahora tendrás que curarte tú mismo, o a tus compañeros de escuadrilla, en pleno combate.

El otro género que apunta a triunfar durante 2005 es del rol online. Hay tantos juegos recién estrenados o a punto de hacerlo, –«World of Warcraft», «City of Heroes», «The Matrix Online»– sin olvidar los que ya están consolidados, como «Star Wars Galaxies» o «Everquest II»... ¡que no es extraño que tu tarjeta de crédito quiera salir por piernas!!! Aunque, por otro lado, la creciente competitividad permite pensar en que las cuotas que siempre conllevan los juegos de rol online bajen un poco o, por lo menos, no se disparen.

Su principal novedad será la posibilidad de ajustarlos a tu gusto: si te aburre dedicarle horas a crear un personaje, podrás dejar que el juego lo haga por ti. Incluirán, opcionalmente, misiones más cortas y una mayor protección para los personajes de menor nivel, con el fin de que los jugadores que no puedan dedicarle mucho tiempo, también los disfruten.

Durante 2005 irán apareciendo unos cuantos juegos con los que el rol online podrá multiplicar su popularidad

SÓLIDOS COMO ROCAS

Pero, no sólo la acción y el rol online merecerán nuestra atención en 2005. Nunca hay que perder de vista al género ▸▸

EL FUTURO DE...

La aventura
- Dreamfall
- Runaway 2
- Myst V. End of Ages
- Lost Paradise
- Second Sight
- Still Life

El rol
- The Bard's Tale
- Dungeon Siege II
- City of Heroes
- Guild Wars
- The Matrix Online
- Dragonshard
- Freedom Force vs. The Third Reich

La acción
- G.T.A: San Andreas
- Star Wars: Republic Commando
- S.T.A.L.K.E.R.
- Pariah
- Project Snowblind
- Close Combat: First to Fight
- Hitman: Blood Money

La estrategia
- Battlefield 2
- Act of War
- Civilization IV
- Star Wars: Empire at War
- Command & Conquer: Red Alert X
- Empire Earth II
- The Movies
- Stronghold 2

Los juegos deportivos
- FIFA 2006
- NBA 2006

La simulación
- Silent Hunter III
- Xplane v 8.0

La velocidad
- Juiced
- Colin McRae 2006

Imperial Glory

➔ Compañía: **Pyro Studios/Eidos**
➔ Subgénero: **Estrategia** ➔ Lanzamiento: **marzo**

Imperial Glory» será un juego de estrategia "total", ambientado en el siglo XIX. Mandarás los ejércitos de una de las potencias de la época y, mientras que la gestión de tu imperio se desarrollará por turnos, los enfrentamientos tendrán lugar en campos de batalla 3D donde el movimiento de las tropas, el terreno y la meteorología serán aspectos cruciales, ¡que lo diga Napoleón! Pero la gran novedad estará en las batallas navales, en las que decidiremos el blanco de nuestros cañones y si destruímos, abordamos o capturamos un navío enemigo.



▶ Las batallas napoleónicas, como nunca las has visto. ¡Al pie del cañón!

LAS CLAVES

¿Qué esperamos de él...?
Un juego ambicioso del que cabe esperar que la gestión del imperio resulte adictiva y que todas las decisiones se vean reflejadas en el campo de batalla. Si las piezas encajan, Pyro tendrá el éxito a su alcance...

¿A qué se parecerá...? Cossacks II: Napoleonic Wars
Los dos se ambientan en la misma época, pero la gestión en «Cossacks II» será en tiempo real. En el apartado de la batalla, «Imperial Glory» parece, al menos, más espectacular.

¿Será mejor que...? Rome: Total War
Los dos emplean un sistema por turnos para la gestión del imperio y espectaculares batallas con miles de tropas. «Imperial Glory» cuenta con una mayor interacción en el campo de batalla, conflictos navales y más modos de juego.



Black & White 2

➔ Compañía: **Lionhead Studios/EA Games**
➔ Subgénero: **Estrategia/Simulación** ➔ Lanzamiento: **verano**

Imagina una batalla épica, al estilo de las de "Braveheart". En mitad de la contienda, aparece una vaca gigante, –de 50 metros de altura– que se lía a machacar a los soldados. Entonces, se presenta el "primo de zumosol" de King Kong, y se enfrenta a la vaca lanzando lenguas de fuego. Bienvenidos a «Black & White 2»... Además de personificar a un dios capaz de construir ciudades y de dirigir el destino de sus habitantes, controlas a una criatura gigante, –tu criatura– que puede ser bondadosa o malvada, según lo que le enseñes. En el primer caso, ayudará a los nativos a recoger leña o a desviar el río. En el segundo, liderará tus ejércitos, hará sus necesidades en la plaza del pueblo y se zampará a un ciudadano como postre... El escenario del juego estará sujeto a las deformaciones que puede provocar tu criatura. El habitual toque de genialidad de Peter Molyneux, augura una nueva, –o sea, otra– obra maestra...

▶ Las enseñanzas y el trato que le des a tu criatura forjarán su carácter.



LAS CLAVES

¿Qué esperamos de él...?
Algo diferente a todo, salvo al propio «Black&White». Los poderes de las criaturas y su personalidad moldeable si logras desarrollarla. Aquí está la clave: es importante que el control de la criatura sea sencillo e intuitivo.

¿A qué se parecerá...? Black & White
¿A que otro podría parecerse? Pero ahora será mucho más sencillo de jugar. Una colección de iconos te permitirá saber lo que ha aprendido y lo que piensa tu criatura.

¿Será mejor que...? Los Sims 2
No conocemos el sistema de juego de «Black & White 2», pero si consigue que el control de la criatura sea intuitivo y que la evolución de los poblados y sus habitantes nos de objetivos claros, el trono de «Los Sims 2» podría peligrar.

Splinter Cell Chaos Theory

➲ **Compañía:** Ubi Soft ➲ **Subgénero:** Acción táctica
➲ **Lanzamiento:** marzo

Parece que fue ayer cuando «Splinter Cell» llegó, casi por sorpresa, al mundo de los videojuegos... ¡y ya tenemos la trilogía! Su último capítulo dará un salto brutal en calidad técnica, pero también en la jugabilidad. La base del juego sigue siendo el sigilo: Sam Fisher debe viajar a Oriente para "mediar" en el enésimo conflicto diplomático entre Japón, China y Corea del Norte. Sam ha aprendido nuevos movimientos y ahora también maneja un cuchillo. Podrás elegir las armas y el equipamiento al principio de cada misión, según el tipo de juego que desees: sigilo, acción, o una mezcla de ambos.

El modo multijugador también apunta alto, con un nuevo modo cooperativo que promete ser irresistible.

▶ Nuevos movimientos te permitirán noquear o liquidar al enemigo.

LAS CLAVES

¿Qué esperamos de él...?
Que se convierta en lo mejor de la acción táctica. La ambientación es sensacional, las misiones propondrán objetivos secundarios y un guión repleto de intriga. Todos los modos de juego prometen horas de variada diversión.

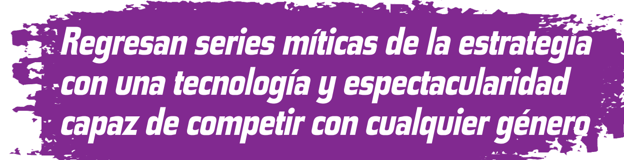
¿A qué se parecerá...?
Pandora Tomorrow
«Chaos Theory» hereda las virtudes de su predecesor, pero añadiendo unos gráficos más impactantes y realistas. Nuevos movimientos, mayor libertad de acción y un modo cooperativo.

¿Será mejor que...?
Pandora Tomorrow
Por todo lo mencionado en el anterior punto, salvo catástrofe inesperada, se convertirá en el mejor capítulo de la saga. Y, seguramente, en uno de los mejores juegos de acción de 2005.

▶ Sam utilizará el cuchillo para intimidar, abrir cartas... o lo que haga falta.

▸▸ que nunca falla: la estrategia. Si «Imperial Glory», «Age of Empires III» o «Empire Earth II» no te aceleran el pulso, quizá los próximos tres títulos de series míticas lo hagan. Ahí van: «Star Wars: Empire at War» –¡Uff!–, «Command & Conquer: Red Alert X» –¡Anda!– y «Civilization IV» –¡Toma ya!–. ¿Aún no..? Entonces, es que no eres humano.

Por fin, la estrategia ha dejado de ser el "patito feo" de los videojuegos y, por ejemplo, en «Age of Empires III» promete un detalle gráfico y efectos especiales a la altura de los más espectaculares juegos de acción. Prepárate para planificar batallas con miles de tropas y unidades, en las que la física tendrá un papel muy importante: la metralla saldrá disparada en todas las direcciones, y un soldado que caiga abatido por una ladera arrastrará a sus camaradas de armas. ¡La relevancia táctica del terreno en 3D van a ser crucial!



EN PLENO AUGE

La aventura también tendrá mucho que decir. Nos esperan un buen puñado de títulos de corte clásico, como «The Moment of Silence», «Still Life», «Lost Paradise» o el esperado «Runaway 2», previsto para final de año. Diremos adiós a una de las sagas más emblemáticas del género con: «Myst V: End of Ages». Pero hay que mirar hacia delante porque «Dreamfall», «Second Sight» o «Farenheit» mostra- ▸▸

LO QUE NOS GUSTARÍA VER EN 2005

No es que no nos conformemos con lo que tendremos... Bueno, qué demonios... ¡queremos más! ¡Que tomen nota los estudios de desarrollo!

JADE EMPIRE
➲ Posibilidades: 50%



Se trata de un juego de rol y combate en tiempo real, ambientado en la antigua China. Sus responsables ya han creado joyas como «Baldur's Gate II» y «Neverwinter Nights». ¿A que te interesa...?

METAL GEAR SOLID 3
➲ Posibilidades: 60%

Ya no se trata de infiltrarse, sino de supervivencia extrema de verdad. La segunda parte pasó algo desperćibida en PC, pero Konami está dispuesta a enmendar los errores. ¿Con qué resultado?

PRO EVOLUTION SOCCER 5
➲ Posibilidades: 70%

La cuarta entrega nos ha dado el juego de fútbol más realista y según a quién preguntes, el más divertido. ¡Atento, porque la próxima ya está en marcha! Aunque aún no se ha anunciado la versión para PC.

HALO 2
➲ Posibilidades: 50%



La versión para PC de «Halo» fue todo un juegazo, pero parece que Bungie quiere centrarse en «Halo 3» para Xbox 2. Sería una pena que nos perdiésemos «Halo 2», porque es muy, muy superior al primero.

DUKE NUKEM FOREVER
➲ Posibilidades: 25%

Ya hemos perdido la cuenta de los años que han pasado desde que se anunció este juego. ¿Seis, siete? Da igual. Si lleva tanto tiempo en desarrollo... ¡Tiene que ser la bomba! Tengamos fe hasta el E3.

RESIDENT EVIL 4
➲ Posibilidades: 80%

En los tebeos de "Mortadelo y Filemón" los habitantes de la España profunda llevan boina y alpargatas. En «Resident Evil 4» son asesinos poseídos y tienen ogros por mascota. ¿En PC para Navidad, quizá?

Caballeros de la Antigua República II
Los Señores Sith

➔ **Compañía:** Obsidian/LucasArts
➔ **Subgénero:** Rol ➔ **Lanzamiento:** ya disponible

Hay una regla de Murphy que dice: "si algo funciona, no lo toques". Y claro, como en «Caballeros de la Antigua República» había tantas cosas que funcionaban estupendamente, al final, esta continuación es un juego muy similar. Ahora, cinco años después del épico final de la primera parte, los Jedis están casi extinguidos, así que a ti te toca salvar a la República o, al contrario, pasarte al Lado Oscuro y darle la puntilla. Para ello tendrás que visitar varios planetas, cumplir misiones y pelear. ¿Dispuesto a descubrir los nuevo poderes de la Fuerza?



▶ ¡Usa la Fuerza! Esta vez, te va a costar un poco más conseguir una espada láser.





LAS CLAVES

¿Qué esperamos de él...?
Si ya considerábamos a la primera entrega como el mejor juego de rol individual, estaba claro que esta continuación iba a ocupar su lugar tomando el relevo, puesto que mantiene lo bueno y consigue mejorarlo.

¿A qué se parecerá...? Vampire. Bloodlines
También «Bloodlines» tiene unos estupendos gráficos, está basado en un universo apasionante y su desarrollo es abierto, pero el combate es en tiempo real y no está traducido.

¿Será mejor que...? Caballeros de la Antigua Republica
Quizá no cause el mismo impacto que su predecesor, pero tiene todas las papeletas para superar al maestro, con nuevos poderes de la Fuerza, personajes más variados y una mayor influencia de tus decisiones, buenas o malas...

▶ Fomenta la cooperación con otros jugadores de la manera más divertida.

World of Warcraft

➔ **Compañía:** Blizzard ➔ **Subgénero:** Rol online ➔ **Lanzamiento:** ya disponible

Con el paso de los años, Blizzard ha ido saltando de género en género, revolucionando cada uno de ellos. Ahora es el turno del rol online y, madre... ¡la que han armado!

«World of Warcraft», tiene lugar en el reino de Azeroth, dividido en más de treinta enormes regiones. Puedes elegir entre ocho razas y nueve clases, pertenecientes a dos bandos: la Alianza, con hombres, enanos o elfos; y la Horda con orcos, trolls y demás bichos feos...

De un plumazo, Blizzard ha dejado atrás buena parte de las complicaciones de este tipo de juegos. El aprendizaje y el manejo es muy sencillo, y las misiones se adaptan a todo tipo de jugador. Si no tienes todo el tiempo que tú quisieras para jugar, cuando lo retomas la experiencia aumenta más rápido, para que no te quedes demasiado atrás con respecto a otros jugadores y para que, además, te siga resultando divertido. Según tu estilo de juego, podrás elegir entre servidores con combates de humanos contra criaturas, o de humanos contra humanos. Y si mueres, no te preocupes, ya que resucitar es bastante rápido y casi no tiene penalización. Vamos, que ya no hay excusa para no apuntarse al rol online.

LAS CLAVES

¿Qué esperamos de él...?
Que se convierta en el mejor juego de rol online. Va camino de ello, porque ya es el más popular. También, que aquellos que no tienen mucho tiempo para jugar no se sientan en desventaja y puedan divertirse.

¿A qué se parecerá...? Star Wars Galaxies: An Empire Divided
Puedes participar en la guerra entre los Rebeldes y el Imperio, pero el desarrollo del personaje es mucho más lento que en «WoW».

¿Será mejor que...? Everquest II
«EQ2» también posee un interfaz intuitivo y dispone de modos de juego para jugadores ocasionales. Pero «WoW» posee una comunidad inmensa, y la posibilidad de combatir contra otros jugadores podría decantar la balanza a su favor.

Age of Empires III

- Compañía: Ensemble Studios/Microsoft
- Subgénero: Estrategia
- Lanzamiento: Otoño

En el número anterior de Micromanía os anticipamos en primicia todo lo que se sabe hasta ahora de «Age of Empires III», título que, sólo con pronunciarlo, puede ser capaz de sacudir el género de la estrategia. Y es que se trata de la última entrega de una de las más influyentes sagas de los videojuegos. Esta vez la propuesta será conquistar el Nuevo Mundo. Podrás controlar ocho civilizaciones europeas y entablar alianzas o conquistar a doce tribus nativas.

«Age of Empire III» llama la atención por sus impactantes gráficos y su tecnología 3D para añadir una simulación física extremadamente real en los combates –¡cuidado con la onda expansiva!–. También resulta muy llamativo el concepto de "Ciudad Base". Consiste en que cada civilización tendrá un capital en Europa que prosperará según las conquistas realizadas en América. Si prefieres comerciar, la capital te proporcionará especias, barcos y mercaderes. Si lo tuyo son las batallas, enviará nuevas tropas de refuerzo, suministros y tecnología.

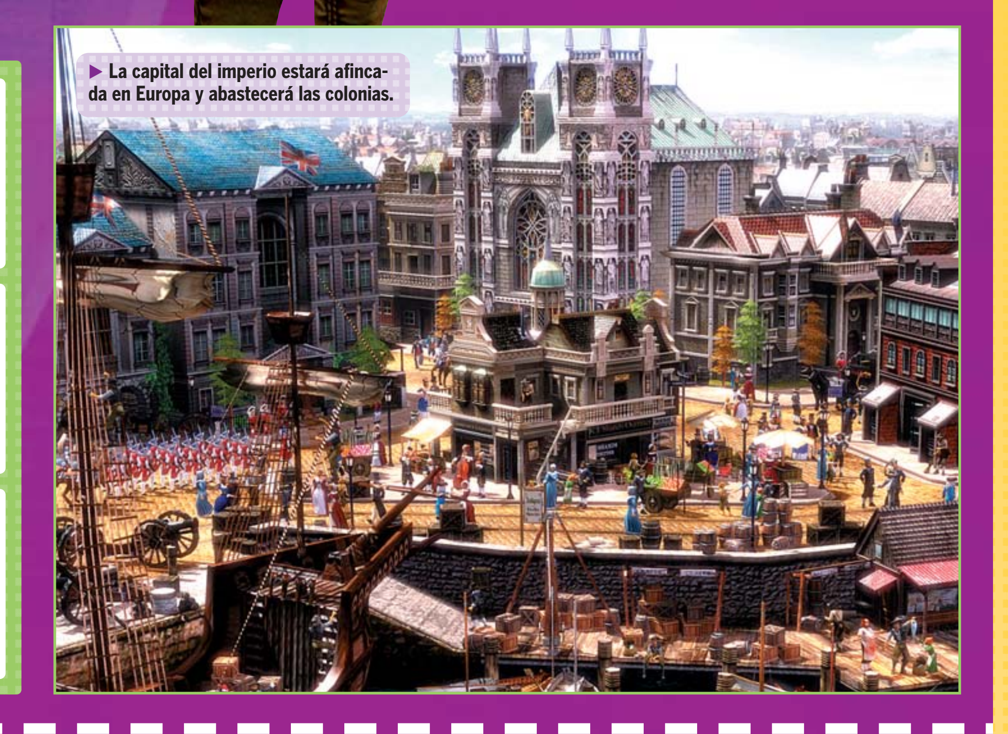
▶ ¿Bombardear una villa? Si es necesario para vencer al enemigo...

LAS CLAVES

¿Qué esperamos de él...?
«Age of Empires III» devuelve el estilo "construye y conquista" a lo más alto. También esperamos mucho de su motor gráfico. ¡Queremos arrojar rocas ladera abajo para aplastar a los ejércitos invasores, como hacían los indios!

¿A qué se parecerá...?
Anno 1503: El Nuevo Mundo
Hay mucho juegos basados en la conquista de América y «Anno 1503» es uno de los mejores, pero le da más importancia a la creación de los asentamientos y la gestión es más complicada.

¿Será mejor que...?
Empires. Los Albores de la...
Sorprendió a los fans de la estrategia, con su potente motor 3D, pero «AoEIII» lo superará ampliamente. Predominan la exploración y las batallas pero el nuevo «Age» será más completo.


▶ La capital del imperio estará afincada en Europa y abastecerá las colonias.

▶▶ rán una tecnología innovadora, con nuevas formas de interacción y narración. Y no estaría mal que la originalidad de «Pirates!» y «Leisure Larry: Magna Cum Laude» tuviera su continuidad en nuevas aventuras.

DE TODO UN POCO

Si lo que te gusta es la competición, ten claro que en 2005, el "tuning" continuará pisando igual de fuerte, ya que se aproxima el esperado lanzamiento de «Juiced». El rallie seguirá estando presente con la serie «Collin McRae». El deporte, por su parte, seguirá siendo abanderado por las series «FIFA» y «NBA». Y, finalmente, si lo que buscas es la simulación más rigurosa, los títulos «Silent Hunter III» y «Xplane V.8», prometen colmar las expectativas más exigentes.

EL TOP 10

De entre los cientos de juegos previstos para este año, nosotros hemos elegido diez. Esto no quiere decir que vayan a ser los mejores; es posible, –aunque poco probable– que alguno acabe decepcionándonos... Pero con suerte también tendremos oportunidad de ver aparecer algún juegazo imprevisto. ¡Si no esto sería demasiado aburrido! ¿no crees? En cualquier caso, aquí te hemos presentado lo más prometedor de este año. Así que, ¡hala! Ya tienes algo con lo que soñar. ■J.A.P.

Aventura, velocidad, simulación, deporte... Ningún género, sea cual sea el tuyo, va a quedarse en el dique seco. ¡Prepárate!

LO QUE NOS GUSTARÍA ANUNCIAR EN 2005

Todos tenemos una galería de juegos imaginarios: aquellos que toman lo mejor de nuestros títulos favoritos, para crear el juego ideal. Lo malo es que no existe... ¿O tal vez sí?

UNREAL III



«Unreal II» dejó huella hace años por sus brillantes gráficos y la inteligencia de los enemigos. Un juego con la tecnología de «Unreal Tournament 2006» y una buena historia está condenado al éxito. ¿Lo veremos algún día?

El primer juego de FLAGSHIP STUDIOS

Hace unos meses Bill Roper, alma mater de la saga «Warcraft» y cofundador de Blizzard, abandonó su compañía para formar Flagship Studios. Desde entonces esperamos su primer título. Sólo se sabe que será un juego de rol. Intrigante...

El primer juego de FX INTERACTIVE

Hace dos años, FX anunció que también iba a convertirse en productora de juegos. No es extraño, sabiendo que detrás se encuentra parte del equipo de la añorada Dinamic. Pero el tiempo ha pasado y FX todavía no se ha estrenado como creadora.

MONKEY ISLAND V



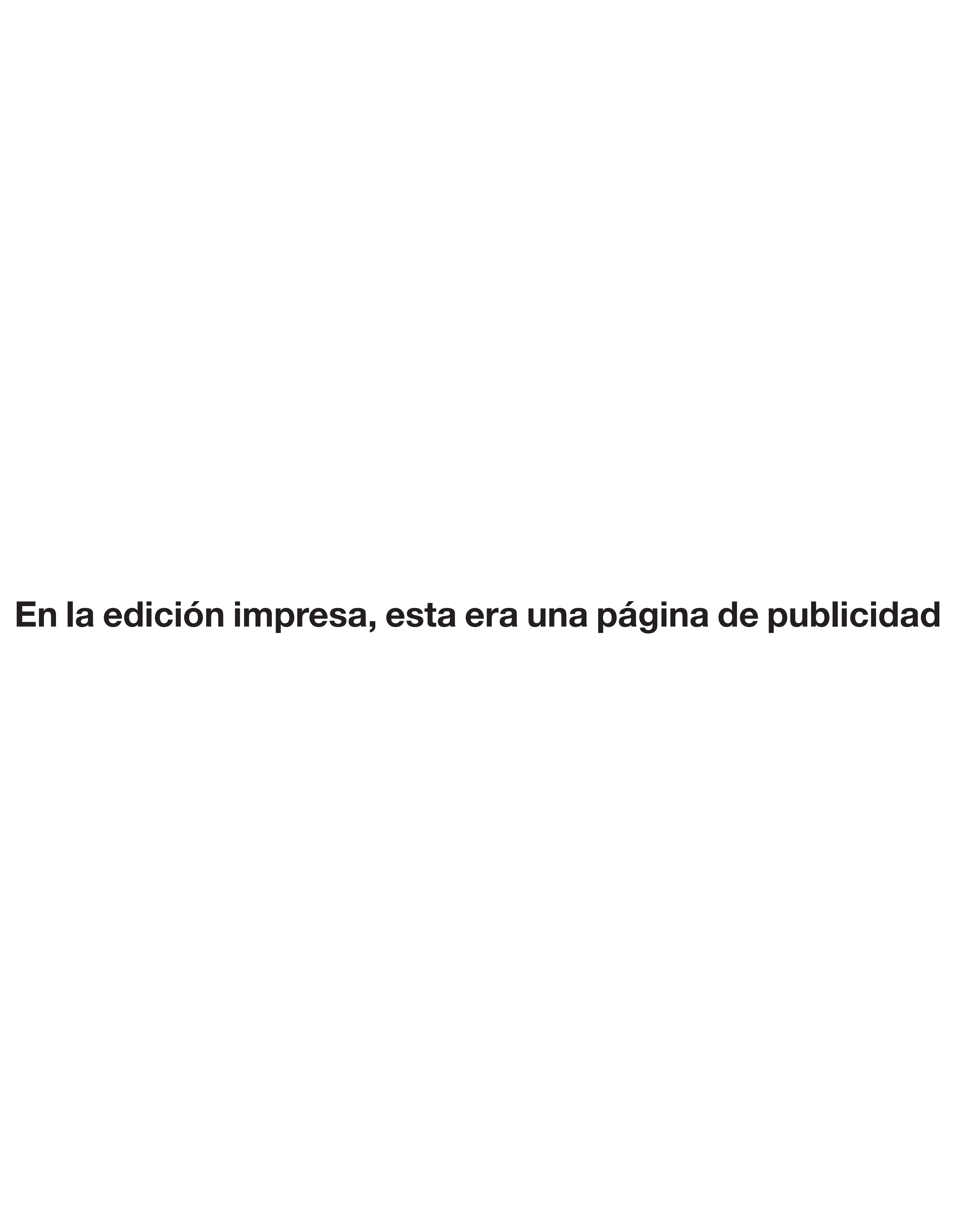
Una nueva entrega estuvo en desarrollo hace un año, hasta que el presidente de LucasArts, Simon Jeffery, dimitió, y se canceló todo. El éxito de reciente de películas y juegos de piratas son buen augurio. ¡Te echamos de menos Guybrush!

El nuevo juego de WILL WRIGHT

Lo hemos intentado, pero nos rendimos: es imposible acertar cual será el nuevo éxito del creador de «Sim City» y «Los Sims». Hace tiempo dijo que le gustaría hacer un juego sobre meteorología; suena a broma pero tómatelo en serio, ¿eh?

STARCRAFT 2, DIABLO III

Todo lo que Blizzard toca lo convierte en oro. Tanto «Starcraft» como «Diablo II» son mitos de la era pre-3D, así que ya va siendo hora de que se actualicen, como ya ha ocurrido, para alegría de todos los aficionados con «Warcraft III»...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.







La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.



50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.



90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



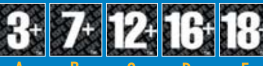
JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

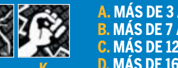
ICONOS PEGI











A B C D E F G H I J K

A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



La nueva era del rol online

World of Warcraft

Si no lo has hecho todavía ya puedes ir acumulando comida en la despensa, despidiéndote de la novia y pensando en una excusa para no salir de casa los próximos tres meses, porque una vez que entres en el mundo de Azeroth, créenos, ya no vas a querer salir.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol Online
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Blizzard/Vivendi
- **Distribuidor:** Vivendi ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 44,99 € (juego), 12,99 € (cuota mensual)
- **Nº de CDs:** 4 ■ **Web:** *www.wow-europe.com* Si quieres estar al tanto de las novedades es imprescindible.

12+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de razas:** 8
- **Número de clases:** 8
- **Nivel de experiencia:** Hasta 60
- **Profesiones secundarias:** 12
- **Regiones en Azeroth:** 37
- **Tipos de servidores:** 2 (PvP y PvE)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ El número de criaturas diferentes a las que podemos enfrentarnos es altísimo. Su variedad parece inagotable y siempre hay un nuevo enemigo listo.



▲ En ocasiones los jugadores organizan "raids" o, lo que es lo mismo, grandes concentraciones de personajes para realizar un ataque masivo.



▲ A la hora de crear un personaje podemos personalizar su apariencia con un gran nivel de detalle, mediante un sencillo pero potente interfaz.



▲ El mundo de Azeroth te espera. Ábrete camino entre sus miles de peligros y vive con tu personaje todo tipo de aventuras, desde los encuentros más mundanos hasta los enfrentamientos más épicos.



▲ La variedad en las ambientaciones es enorme. Junglas, desiertos, montañas, pantanos,... cada una de ellas está reflejada perfectamente.

Si hay un juego que ha dado que hablar durante los últimos meses y ha generado unas enormes expectativas entre los aficionados, ése ha sido «World of Warcraft», la incursión de Blizzard en los juegos de rol online. Por fin, el juego ya está en marcha en Europa y hemos podido comprobar si toda esa expectación estaba justificada ¿Quieres saber el veredicto? Pues sigue leyendo.

EN POCAS PALABRAS

Resulta francamente difícil resumir un juego de las dimensiones de «World of Warcraft», pero, básicamente, podemos decir que se trata de un juego de rol online ambientado en un mundo, Azeroth, que está sacudido por el enfrentamiento entre dos bandos, la Alianza, formada por humanos, elfos nocturnos, gnomos y enanos, y la Horda, formada por orcos, tauren, trolls y muertos vivientes.

A la hora de jugar podemos crear un personaje de cualquiera de estas razas y elegir para él una de entre ocho clases diferentes, desde los clásicos guerreros o magos hasta los más originales chamanes o cazadores. Como en todos los juegos de este tipo, nuestro objetivo es hacer que nuestro personaje crezca a través de la experiencia para que adquiera cada vez más poder y habilidad mientras exploramos el mundo del juego. En este mundo, además, podemos encontrarnos ►►

El mundo de Azeroth está sacudido por la lucha entre la Horda y la Alianza, pero ahora tú también puedes entrar en la batalla



EverQuest II

► **En los dos puedes disfrutar** del mejor rol online. Su ambientación es similar y los dos nos ofrecen un montón gigantesco de contenido.

► **Jugar en «World of Warcraft» es como estar dentro de un dibujo animado;** «EverQuest II», en cambio, es mucho más realista y algo más serio.

► **«World of Warcraft» es más sencillo** para el jugador novato que «EQ II».





▲ Cuando vemos a alguien con un símbolo de exclamación sobre la cabeza, es que tiene una misión para nosotros.



▲ Llegados al nivel 40 podemos comprar una montura. El coste es muy elevado, pero el enorme tamaño de Azeroth la convierte en una adquisición imprescindible si no queremos eternizarnos viajando a pie de un lugar a otro.



Podemos elegir entre 12 profesiones secundarias, como la minería, la alquimia o el trabajo de la piel. Cuanto más las practiquemos, mejores objetos podremos fabricar con ellas.



▲ Para recorrer largas distancias el juego cuenta con una especie de "líneas aéreas", que nos llevan automáticamente a nuestro destino.

WORLD OF... ENGLISH



¿MANDE LO QUÉ? La mala noticia es que, tal y como temíamos, el juego no ha sido traducido al castellano. Y es una lástima, porque en un juego de este tipo la barrera del idioma resulta especialmente importante. No es necesario, desde luego, ser Shakespeare para recorrer los caminos de Azeroth, pero sí que resulta necesario tener una mínima soltura con el inglés.

►► con otros miles de jugadores y compartir aventuras con ellos, ya sea cooperando si pertenecen a nuestro mismo bando o peleándonos con ellos si son de la facción contraria.

INCREÍBLEMENTE JUGABLE

Para llevar a la práctica este planteamiento Blizzard ha recurrido a un interfaz muy sencillo e intuitivo en el que todo se controla mediante la combinación del ratón, el teclado y un sistema de ventanas y barras de botones personalizables.

Además, el juego cuenta con un repertorio de misiones gigantesco, que nos son encargadas por diferentes PNJs y que nos valen recompensas en forma de experiencia, dinero y equipo. La unión de estos dos aspectos, un interfaz accesible y una gran abundancia de tareas a realizar, dan como resultado un título extraordinariamente jugable, hasta para los jugadores más inexpertos.

Además, esta jugabilidad es especialmente explosiva cuando se combina con la ingente cantidad de opciones que nos ofrece «World of Warcraft»: talentos y profesiones secundarias para indi-







▲ En Azeroth hay seis grandes ciudades-capitales, tres por cada bando, en las que podemos encontrar todo lo que necesitamos para nuestras aventuras: Tiendas, bancos, entrenadores, nuevas misiones...



▲ En «World of Warcraft» el aspecto social tiene una tremenda importancia y a menudo tendrás que formar grupos para enfrentarte a amenazas que tu sólo no podrías derrotar. Las tabernas son el perfecto punto de reunión.

Viendo su tamaño y la avalancha de opciones disponibles, cuesta creer lo fácil que es jugar a «World of Warcraft»

vidualizar nuestros personajes, entrenadores para mejorar nuestras habilidades, monturas voladoras para viajar rápidamente entre regiones alejadas, un sistema de correos, casas de subastas, bancos, tiendas, raids, dungeons... y así hasta completar una larguísima lista que hace de éste uno de los juegos más abrumadores del mercado.

UN CLÁSICO INSTANTÁNEO

Pero «World of Warcraft» tiene también algunos puntos oscuros y el más notable es sin duda la falta de traducción al castellano. Igualmente también echamos de menos algunas características prometidas que finalmente serán añadidas en futuros parches, como los campos de batalla. Lo que sucede es que estos fallos no pueden disimular que, sencillamente, nos encontramos ante el mejor juego de rol online de todos los tiempos. Tanto si eres aficionado al rol online como si nunca has tenido interés en el género, no deberías dejar pasar la oportunidad de recorrer los caminos de Azeroth. Una vez más, Blizzard nos ha dado un juego que hará historia. ■J.P.V

Alternativas

- **Caballeros de la Antigua República II**
  Un fantástico juego de rol, pero para un solo jugador.
  ▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 94
- **City of Heroes**
  Otro fantástico juego de rol online, pero ambientado en un universo de superhéroes y villanos.
  ▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 87



▲ Cada clase está perfectamente individualizada y cuenta con sus propias características, de forma todo es diferente según con qué personaje juegues.

JUNTOS O ENFRENTADOS



¿QUÉ PUÑETAS ES PVE? «World of Warcraft» nos permite elegir entre dos formas diferentes de enfrentarnos al juego: los servidores PvE y los PVP. En los servidores PvE (player vs environment, esto es, jugador contra el entorno) no tenemos que luchar contra otros jugadores si no queremos hacerlo.

¿BUSCAS PELEA? En cambio, si lo que quieres es combatir contra otros jugadores, debes crear tu personaje en un servidor PvP (player vs player, o sea, jugador contra jugador). En estos servidores el combate entre jugadores no tiene restricciones, excepto en las zonas iniciales, para proteger a los personajes de bajo nivel.

Nuestra Opinión

EL MUNDO ENTERO A TUS PIES. *Recorre los caminos de un mundo gigantesco y repleto de desafíos y recompensas y convierte a tu personaje en una leyenda. Si sólo vas a jugar a un juego de rol online, tiene que ser éste.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Parece increíble que un sistema de juego tan rico y lleno de opciones sea a la vez tan sencillo de manejar.
- Razas, clases, objetos, poderes, enemigos, regiones... los números del juego son mastodónticos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La dichosa traducción... ¿Tanto les habría costado?

MODO MULTIJUGADOR

▶ **IMPRESCINDIBLE**, *por jugabilidad, variedad y tecnología. Vale, lo del inglés ha sido una faena, pero si el idioma no es una barrera no te lo puedes perder.*





Este juego sí que es galáctico

Caballeros de la Antigua República II Los Señores Sith

¿Piensas que dominas los caminos de la Fuerza? ¿Piensas que ya puedes enfrentarte tú solo a los peligros que pueblan la Galaxia? ¿Te crees capaz de evitar la tentación del Reverso Tenebroso? ¡Ay, mi joven y muy inexperto Padawan! Cuánto te queda todavía por aprender...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Obsidian/LucasArts
- **Distribuidor:** Activision **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** ***www.kotor2.com*** Un estupendo diseño, de carga rápida y con mucho contenido.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de Jedi:** 11 (3 primarios y 6 especializaciones)
- **Compañeros disponibles:** 12
- **Planetas:** 7
- **Poderes de la Fuerza:** Más de 25.
- **Finales posibles:** 2
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1024 MB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9800 Pro

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,7 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ El número de dotes y poderes de la fuerza ha aumentado sensiblemente, no así el de habilidades, que permanece igual que en la anterior entrega.



▲ Una verdadera pena que para crear nuestro personaje sólo tenemos una raza disponible: los humanos. ¡Nosotros queríamos ser wookies!



▲ Tener un sable de luz está sólo al alcance de los más audaces. Eso sí, una vez que lo tienes, la cosa cambia radicalmente.



▲ Créate un Jedi a tu medida y vive espectaculares luchas en el universo Star Wars mientras decides tu propio camino en la fuerza. ¿Eligirás el Lado Luminoso o caerás en las redes del Reverso Tenebroso?



▲ Aunque la historia tiene un arranque algo flojillo, más adelante se pone de lo más interesante. ¡No podrás dejarla hasta el final!

Trasladar al rol un universo como el de Star Wars no parecía tarea fácil, pero hace poco más de un año, Bioware y Lucasarts nos sorprendieron con «Caballeros de la Antigua República», un título fantástico no sólo por su calidad y jugabilidad, sino también por la intensidad de la historia que contaba. Si no lo conoces, no sabes lo que te estás perdiendo, pero si lo jugaste y, como nosotros, te quedaste con ganas de más, ¡enhorabuena!, aquí están «Los Señores Sith» para que perfecciones con ellos tu entrenamiento en la fuerza.

Elige tu camino como Jedi o como Sith mientras recorres la galaxia con un montón de fieles compañeros

UNA GALAXIA MUY LEJANA...

El argumento del juego nos sitúa cinco años después de la anterior entrega, justo tras una épica guerra civil en la que la Orden Jedi ha sido herida de muerte y los Señores Sith intentan dar caza a los pocos supervivientes. Tú eres uno de ellos y tu aventura comienza en Peragus, una base minera en la que has aparecido sin saber muy bien cómo. A partir de ahí tienes que buscarte la vida para recuperar tus olvidadas habilidades jedi y así desvelar las verdaderas razones que el Consejo tenía para exiliarte. En tus viajes, puedes moverte libremente por siete planetas diferentes, tan conocidos como Telos, Dantooine, Nar Shadaa o Korriban. En esos planetas encontrarás cientos de personajes con encargos o problemas. Puedes ayudarles o hundirles más aún, la elección es siempre tuya, pero ten en cuenta que cada decisión que tomes, por pequeña que ▶▶

La referencia



Caballeros de la Antigua República

- **Los dos juegos te ofrecen lo mismo,** rol del bueno en el universo Star Wars.
- **Tanto los gráficos como el sistema de juego** son muy parecidos en ambos.
- **En «Los Señores Sith»** puedes controlar hasta 12 personajes, frente a los 9 del original y ahora, además, te siguen en tu camino hacia la Luz o la Oscuridad.





▲ A veces, en los diálogos, podemos optar por engañar a nuestro interlocutor con una afirmación falsa. Todo un hallazgo del juego.



▲ No todos tus aliados se pueden reclutar así como así: algunos sólo te acompañan dependiendo de si el protagonista es masculino o femenino, otros tendrán en cuenta tu inclinación en la fuerza... Caprichosos que nos han salido...



▲ Los gráficos que podemos disfrutar en «Los Señores Sith» están a la altura de los de cualquier juego de acción de última generación, ¡vaya paisajes!



▲ Continúan con respecto al primer juego de la serie las carreras de vainas y las partidas de Pazaak que te permitirán ganar unos cuantos créditos extra.

ROL CON PERSONALIDAD





CADA PERSONAJE, UNA HISTORIA. La personalidad de los protagonistas es asombrosa. Cada aliado tiene su historia, inquietudes y motivaciones. A veces, incluso, uno de nuestros acompañantes se nos adelanta en las respuestas de un diálogo si el tema le incumbe o si sabe mucho de algo determinado.

LOS MALOS TAMBIÉN LLORAN. Los villanos del juego también tienen una historia que contar, a menudo tan interesante como la de nuestros compañeros. El malo de la película, sin ir más lejos, es Darth Sion, un Sith con un gran carisma. Su vida es una historia de sufrimiento y tortura que ha inmunizado su cuerpo ante cualquier daño físico. ¡Es imposible matarle con armas!

▶▶parezca, puede cambiar el devenir de los acontecimientos. Eso sí, sea cual sea tu elección, siempre contarás con la ayuda de valiosos aliados, y es que la principal novedad del juego respecto a la anterior entrega es que tus compañeros de viaje, de los que puedes tener hasta un máximo de 12, se decantarán hacia la misma senda que tú elijas, ya sea la Luz o la Oscuridad, siempre que tu relación con ellos sea buena, claro.

Y vas a necesitar aliados, te lo aseguramos, porque si hay algo que se sucede de forma continua durante todo el juego son los combates; batallas frenéticas que, eso sí, puedes pausar en cualquier momento para tenerlo todo bajo control, pero que, aún así, requieren de toda tu habilidad.

Afortunadamente, el juego pone a tu disposición un gran catálogo de armas y armaduras que además puedes mejorar utilizando nuevas piezas y componentes. Y si, como Yoda, piensas que un jedi no debe ensuciarse las manos con armas, también puedes abatir a los enemigos usando tan solo los poderes de la fuerza, que en esta nueva entrega han aumentado sensiblemente (ahora contamos con más de 25 poderes, cada uno de ellos con 3 grados).





▲ Se ha incluido una habilidad realmente espectacular: el combate Echani (sin armas). Las magníficas animaciones que podemos ver cuando lo practicamos son claramente deudoras de la serie «Matrix».


▲ Tu Halcón de Ébano (no Milenario, ojo, no te confundas) te llevará a planetas tan dispares como Dantooine, Nar Shadaa, Onderon o Telos.


▲ Sólo podemos manejar a la vez al protagonista y a otros dos personajes de entre todos los disponibles, así que elige bien los compañeros a los que confías tu vida en cada ocasión.

BRICOMANÍA ESPACIAL



CREA TUS PROPIOS UTENSILIOS. Por toda partes hay bancos de trabajo en los que puedes crear tus propias armas, armaduras y demás objetos. Las piezas las puedes encontrar en los droides derrotados o aprovechándolas de objetos que ya no necesites.

CADA HABILIDAD PARA LO SUYO. Puedes utilizar los personajes expertos en una rama a la hora de crear objetos específicos. Por ejemplo, un personaje con habilidad alta en "Curar heridas" hará mejores medikits, mientras que alguien experto en demoliciones fabricará unas granadas de lujo.

Hay dos finales distintos del juego y de tus decisiones depende únicamente a cual de ellos llegarás

SIN COMPETENCIA

Y es que «Los Señores Sith» es un juego excelente en todos sus aspectos. Sus gráficos, por ejemplo, son tan espectaculares, que a veces incluso se nos olvida que es un juego de rol y no de acción, de tan alto como es el nivel de detalle en el modelado y las texturas de los personajes. Igual pasa con la mayoría de los escenarios, con una ambientación tan absorbente que te hace creerte por completo que vives dentro del universo Star Wars.

Es cierto, sí, que hay algunos detalles que podrían haberse mejorado, como la inteligencia artificial de los enemigos y de nuestros aliados, o la subida automática de nivel. A esto se une, además, el que el juego está en inglés (afortunadamente subtitulado) o que, en realidad, las novedades no son tan abundantes como habíamos esperado. Sin embargo, estos pequeños "peros" no pueden ocultar el hecho de que «Los Caballeros Sith» es un juego sencillamente genial y que, seguramente, pasará mucho tiempo antes de que podamos volver a ver un juego de rol tan completo y divertido. ■D.M.S

Alternativas



• Star Wars Galaxies
Otro fantástico juego de rol ambientado también en Star Wars, pero persistente y online.
▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 80

• Vampire Bloodlines
Rol del bueno, pero ambientado en el universo de terror de "Vampiro. La Mascarada",
▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

***LA FUERZA DEL ROL.** Sumérgete en el universo Star Wars y vive una impresionante aventura. Jedis, sables láser, blasters... tanto si lo tuyo es el rol como si eres un "freak" de la "Guerra de las Galaxias" no te lo puedes perder.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

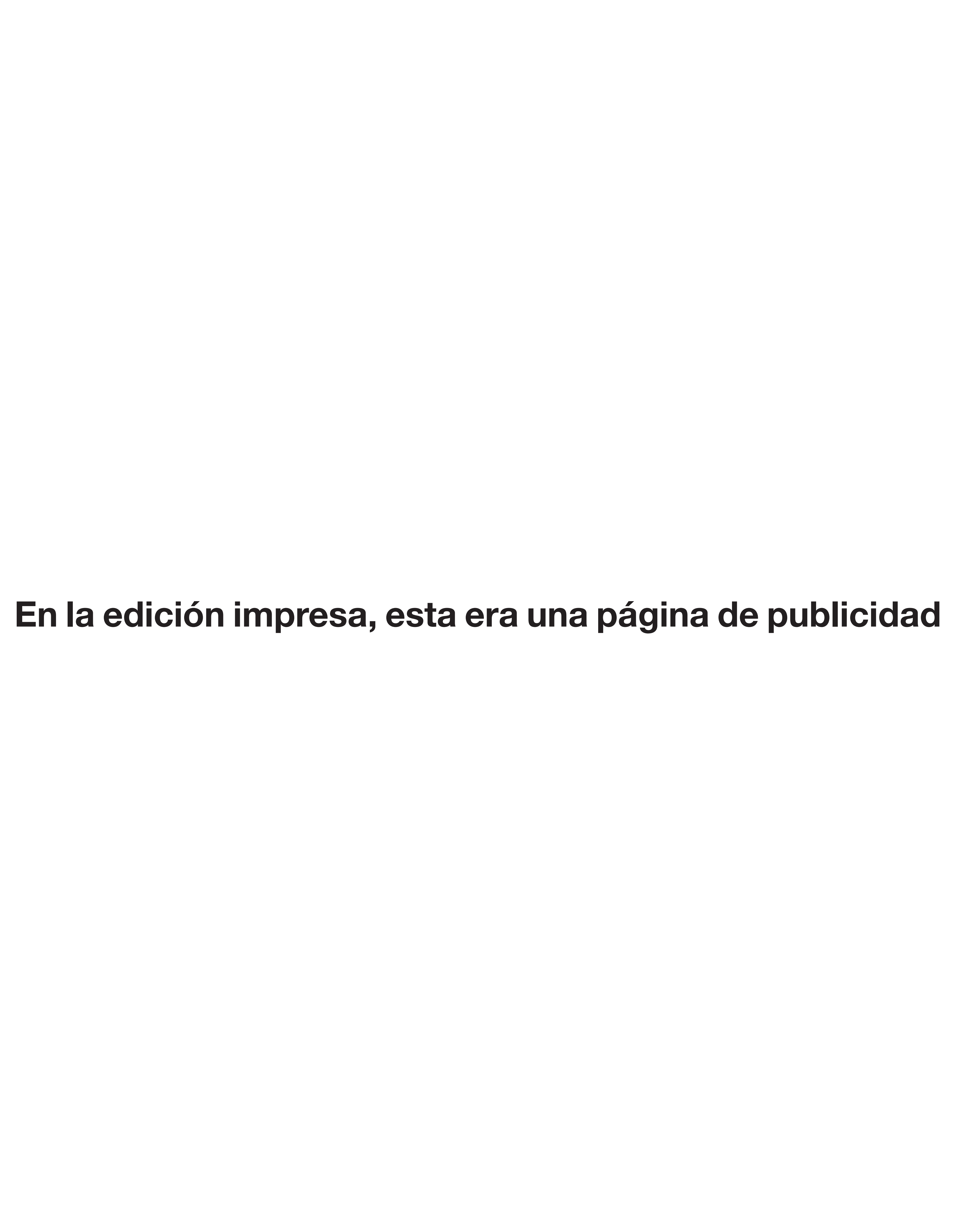
LO QUE NOS GUSTA
- Su guión es estupendo.iLa de líneas que han tenido que escribir!
- Poder arrastrar a los compañeros a nuestro camino en la fuerza.

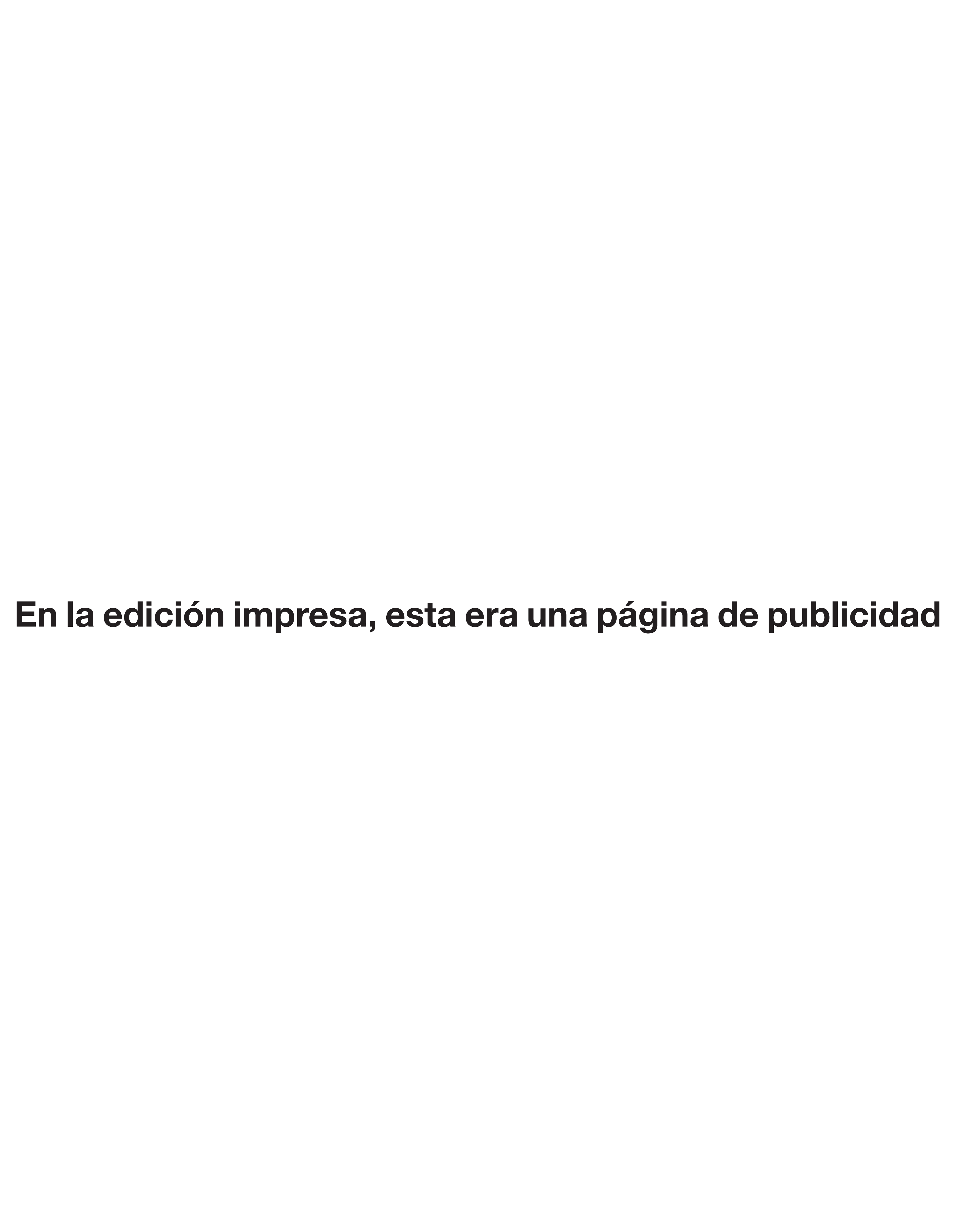
LO QUE NO NOS GUSTA
- La IA, que a veces da demasiados quebraderos de cabeza.
- Una verdadera lástima que no podamos disfrutarlo doblado.

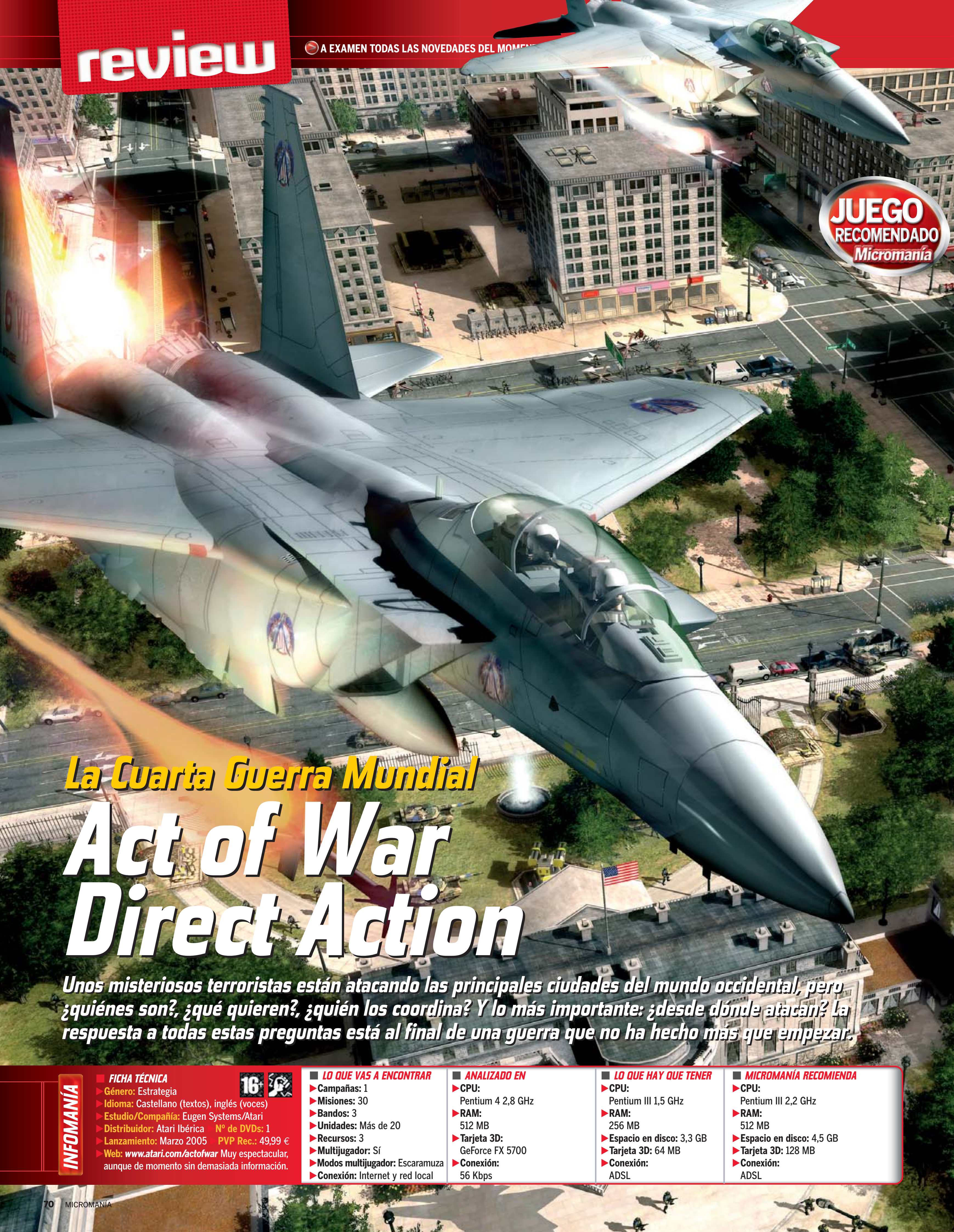
MODO INDIVIDUAL

*▶**LARGO E INTENSO.** Su sistema de juego es adictivo, su guión soberbio y sus gráficos quitan el hipo. ¿Y qué si es un poco menos original de lo que esperábamos?*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La Cuarta Guerra Mundial

Act of War Direct Action

Unos misteriosos terroristas están atacando las principales ciudades del mundo occidental, pero ¿quiénes son?, ¿qué quieren?, ¿quién los coordina? Y lo más importante: ¿desde dónde atacan? La respuesta a todas estas preguntas está al final de una guerra que no ha hecho más que empezar.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Eugen Systems/Atari
- **Distribuidor:** Atari Ibérica **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Marzo 2005 **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.atari.com/actofwar* Muy espectacular, aunque de momento sin demasiada información.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** 1
- **Misiones:** 30
- **Bandos:** 3
- **Unidades:** Más de 20
- **Recursos:** 3
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** Escaramuza
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** 56 Kbps

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium III 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL


▲ El apartado gráfico, los efectos especiales, las animaciones, los escenarios... toda la presentación del juego es impecable.


▲ Si encierras a los prisioneros en el hospital puedes intentar sacarles datos sobre la posición del enemigo. No es muy ético, pero aquí todo vale.


▲ Hay tres niveles tecnológicos, que cada bando representa de forma distinta. El último de todos ellos permite fabricar armas muy poderosas.



▲ Desarrolla los edificios, recoge los recursos, entrena tropas y lánzate a la batalla para derrotar al enemigo. Pero, cuidado, no olvides que te enfrentas a terroristas y que esto no es la misma guerra de siempre. Las reglas han cambiado.



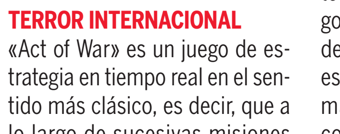
▲ Cuando el petróleo escasea, tu única fuente de riqueza es el dinero que te pagan por cada prisionero que captures y por cada soldado que consigas repatriar.

En los últimos años la estrategia está evolucionando rápidamente para ofrecer un espectáculo cada vez mayor. Títulos como «Ground Control II», «Rome Total War» y ahora este «Act of War» demuestran que una puesta en escena espectacular puede aumentar la emoción hasta límites estratosféricos. Y si no, que nos lo digan a nosotros, que tenemos la cara chamuscada de las explosiones.

TERROR INTERNACIONAL

«Act of War» es un juego de estrategia en tiempo real en el sentido más clásico, es decir, que a lo largo de sucesivas misiones en escenarios independientes, pero hilados por un argumento, tendremos que construir bases, recoger y acumular recursos, producir ejércitos, desarrollar tecnología y derrotar al enemigo. Además, recoge la herencia de los grandes del género, muy especialmente de la saga «Command & Conquer», con la que comparte una ambientación ligeramente futurista pero bien anclada en el mundo real y un empeño por ofrecer grandes dosis de acción directa, sin demasiadas complicaciones.

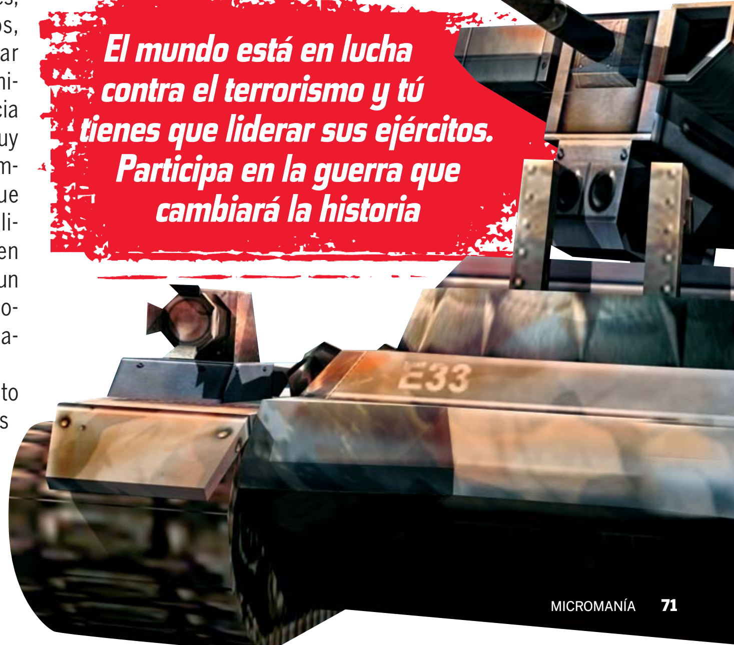
Su argumento ha sido escrito por uno de los mejores autores de política-ficción de los Estados Unidos, Dale Brown, y desde luego pone los pelos de punta. Al parecer, súbitamente unos misteriosos terro- ▶▶



Ground Control II



- **Los dos nos ofrecen prácticamente lo mismo,** estrategia directa y espectacular en la mejor tradición del género.
- **«Act of War» nos permite jugar con tres bandos** totalmente diferentes, mientras que en «Ground Control II» sólo es posible hacerlo con dos.
- **Los dos son impresionates visualmente,** con unos gráficos que quitan el hipo.



El mundo está en lucha contra el terrorismo y tú tienes que liderar sus ejércitos. Participa en la guerra que cambiará la historia





▲ La sensacional historia del escritor Dale Brown se desarrolla a lo largo de la campaña y consigue enganchar desde el principio.



▲ Los tres bandos enfrentados, –el Consorcio, los EEUU y la Talon Force–, tienen armas y unidades muy chulas y, además, son distintos y están muy bien compensados. El resultado es una enorme variedad en las opciones de juego.



▲ Las interrupciones durante las misiones son constantes, pero es que el enemigo no se está quieto y eso hace que el Estado Mayor modifique sus objetivos y prioridades.



▲ Se ha pretendido que las unidades sean realistas. Incluso las más tecnológicas, como las de la Talon Force, están basadas en diseños actuales del ejército norteamericano.

RECURSOS HUMANOS



PRISIONEROS Y REPATRIADOS. Una forma alternativa de conseguir recursos es recoger a tus soldados malheridos y capturar a los enemigos supervivientes después de las refriegas. Por cada uno recibirás una sustanciosa recompensa del Estado Mayor. Además, si tienes una cárcel y la llenas de prisioneros, recibirás una pequeña bonificación extra cada tanto.

▶▶ ristas, el Consorcio, están llevando a cabo acciones contra las principales ciudades de Occidente. La cosa se complica cuando se descubre que detrás de ellos están las grandes petroleras que quieren controlar la producción del crudo. Al saberlo, los EEUU activan la Talon Force, un equipo de élite con supertecnología secreta creado para combatir el terrorismo. Y, claro, a partir de ahí os podéis imaginar la que se lía...

Y algunos diréis: "Sí, muy bonito el argumento, pero, ¿y la estrategia qué?" Bueno, bueno, no nos pongamos nerviosos que también hay de sobra.

TU MEJOR RECURSO

Una vez metidos en harina lo primero que te encuentras es el campamento-base de toda la vida y un único recurso que es, claro está, el petróleo. Pero, ojo, no te confíes, porque a partir de ahí empiezan las sorpresas.

Y es que, como en la vida misma, petróleo, lo que se dice petróleo, no es que haya demasiado y cuando se acaba (y créenos, se acaba), tu única fuente de riqueza es la captura de prisioneros y la repatriación de tus soldados supervivientes. Por eso, diseñar planes de evacuación de heridos y de captura de soldados enemigos se convierte en una prioridad que introduce un giro muy interesante en los planteamientos habituales del género.

Otros aspectos novedosos que se han introducido en el sistema de juego son, por ejemplo, la posibilidad de utilizar los edificios o las zonas de vegetación para atrincherar a la infantería (que también puede ponerse cuerpo a tierra) o el protagonismo que alcanzan en el juego las unidades aéreas (que gozan incluso de una cámara especial, a vista de pájaro, desde la que se ve el vuelo de los aviones ¡por encima de los helicópteros!).

Todo esto, además, se ha combinado con las opciones más clásicas, como la existencia de tres bandos bien diferenciados (uno masivo, otro tecnológico y un tercero en el punto medio; en la línea de «Starcraft») o un árbol tecnológico bastante complejo. Todo ello en conjunto da lugar a un jugabilidad rápida e intensa y, sobre todo, muy variada.



▲ Las unidades aéreas cobran un enorme protagonismo en este juego y, además de misiones de espionaje o reconocimiento, también puedes endosarle un buen misil a la base enemiga.



▲ La infantería puede parapetarse en los edificios, pero también puede esconderse entre los arbustos o ponerse cuerpo a tierra para recibir menos daño enemigo. Así, los soldados de a pie son letales dentro de una ciudad.

Con sus tres bandos diferentes, «Act of War» nos ofrece montones de horas de juego repletas de emociones fuertes

EFECTOS MUY ESPECIALES

Pero la "guinda" de «Act of War» es, sin duda, su presentación, y es que el juego está desarrollado en un espectacular entorno 3D en el que gozamos de total libertad a la hora de usar la cámara. Y, la verdad, resulta una auténtica pasada utilizar el zoom para ver los diseños y animaciones de las unidades, cuidados hasta el mínimo detalle. Los efectos de explosiones, fuego, disparos... son soberbios, y consiguen que el jugador viva en primera persona toda la intensidad de un conflicto bélico. Además, los escenarios están llenos de detalles, como señales, vallas, flores, coches o torres, que no sólo contribuyen a aumentar el realismo de los mapas, sino que además tienen su importancia estratégica y son cien por cien destructibles.

Nos encontramos, en fin, ante un juego directo, emocionante, espectacular y con opciones estratégicas muy atractivas y novedosas. Si eres aficionado a la estrategia en tiempo real, no deberías dejarlo pasar, y si no es así, pues mira, es una oportunidad estupenda para introducirte en el género, te lo aseguramos. ■L.E.C.

Alternativas

• Codename: Panzers
Un sistema parecido y un apartado gráfico espectacular, aunque centrado en la Segunda GM.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 94

• Rome Total War
Estrategia de lujo en el nacimiento del Imperio Romano. Su realismo corta la respiración.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 96



▲ Los combates en medio de las ciudades son algo habitual. El enemigo acecha desde cada esquina y los tanques caen en las celadas de la infantería.

TRES ERAN TRES





TECNOLOGÍAS ENFRENTADAS. En la mejor tradición de los juegos de estrategia en tiempo real, «Act of War» presenta la pugna entre tres ejércitos distintos: la Talon Force, un cuerpo de élite supertecnológico y más bien caro de producir; el Consorcio, las fuerzas terroristas, un ejército masivo y barato, aunque poco eficaz; y el ejército de los EEUU, un paso intermedio entre los dos, pero con una aviación que quita el hipo.

ESTRATEGIAS DIFERENTES. Así, en este juego se cumple el viejo principio de que el plan de acción para cada bando debe ser necesariamente distinto. La Talon Force, por ejemplo, construye con drones independientes, lo que le permite levantar dos edificios a la vez, mientras que el Consorcio construye idesde helicópteros!, lo que hace que pueda cubrir el mapa desde el aire, mucho más rápido y nada más empezar la partida.



Nuestra Opinión

LA GUERRA DEL FUTURO. *Viaja a un futuro preocupantemente cercano y encabeza la guerra mundial contra el terrorismo. Acción directa y espectacular que no deberías perderte si lo tuyo es la estrategia sin complicaciones.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La trepidante historia y la forma en que se va presentando durante la campaña.
- Sus gráficos son espectaculares.
- Apenas podrás respirar, el juego ofrece acción constante e inmediata.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No es precisamente muy profundo en sus opciones estratégicas.
- Hay novedades pero esperábamos más.

MODO INDIVIDUAL
▶ ***ESPECTACULAR.*** *Es tan espectacular y frenético que es como estar dentro de una película de cine. Vamos, que te engancha desde el principio.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ ***LOCURA DESATADA.*** *No te apuntes sino estás listo para emociones fuertes, porque el ritmo de las partidas multijugador las convierte en una bomba de adrenalina.*



Una mente peligrosa
Second Sight

La referencia

Half-Life 2

- **Los dos rebosan acción** por los cuatro costados, pero en «Second Sight» se combina además con infiltración y poderes especiales.
- **«Second Sight» es un thriller** con mucho suspense, mientras que la referencia cuenta una historia de alienígenas mucho más directa.
- **Los gráficos son impresionantes** en los dos, pero el realismo de «Half-Life 2» es incluso superior.

Anda que no molaría poder mover las cosas con la mente: para llevar las bolsas de la compra a casa, para cambiar la rueda al coche sin usar el gato, para hartarte a marcar triples jugando al baloncesto... bueno, sí, y para ser agente secreto también.

Precedido por las buenas críticas que ha obtenido en su versión de consola, «Second Sight» llega a nuestros PCs ofreciéndonos una interesante mezcla de acción, sigilo y poderes especiales. El resultado es una aventura original, entretenida y repleta de buenas ideas. ¿Quieres conocerlas? No tienes más que seguir leyendo...

¿QUIÉN SOY YO?

«Second Sight» es una aventura de acción en tercera persona con un argumento de lo más sugerente. Piensa por un momento que te despiertas atado en la camilla de un hospital sin saber quién eres ni dónde estás, con el cuerpo magullado y con terribles dolores de cabeza. Imagínate además que descubres que esos dolores de cabeza están provocados por cinco asombrosos poderes mentales, como la telequinesis o la proyección psíquica... Inquietante, ¿verdad? Pues ese es el panorama con el que se encuentra John Vattic, el protagonista de la aventura, que se verá envuelto en una trepidante búsqueda de respuestas tanto en el presente como a través de una larga serie de flashbacks", que también tendrás que jugar.

INFOMANÍA

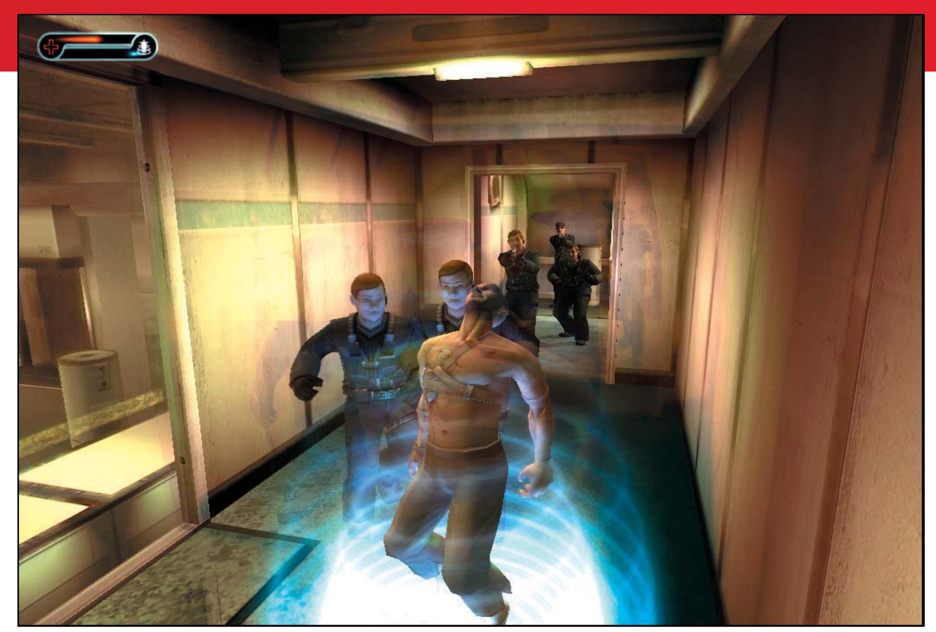
FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Acción / Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Free Radical / Codemasters
- **Distribuidor:** Codemasters **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Marzo de 2005 **PVP Rec.:** 50 €
- **Web:** ***www.codemasters.com/secondsight*** Buen diseño aderezado con vídeos y un minijuego

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de niveles:** 17
- **Número de armas:** 13
- **Poderes:** 5 (telequinesis, curación, encantamiento, explosión psíquica y proyección)
- **Niveles de dificultad:** 2
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000 + Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9600 Pro 128 MB GeForce FX 5700 LE 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

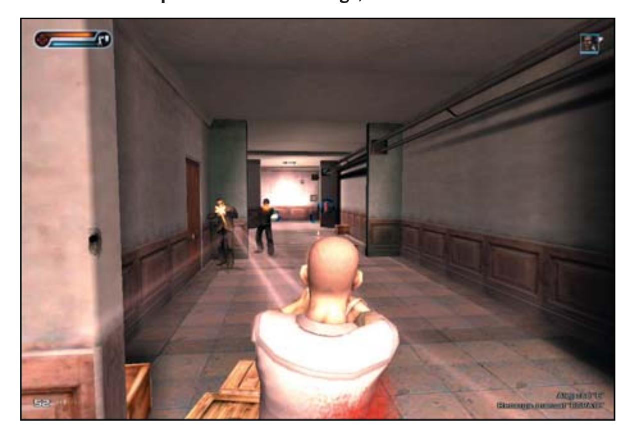
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ ¿Quién eres? ¿Dónde te encuentras? ¿Qué te ha llevado hasta aquí? Para averiguar las respuestas debes demostrar tu habilidad combatiendo, tus dotes para la infiltración y, además, hacer uso de tus poderes mentales.



▲ No sólo tienes que ocultarte del enemigo, sino también de las cámaras.



▲ Todo el proceso de disparo está demasiado automatizado.



▲ Es cierto que pasarás mucho tiempo procurando no ser visto, pero también hay muchos enfrentamientos a tiro limpio y un montón de armas diferentes que utilizar.



▲ La ambientación es uno de los puntos fuertes del juego y hace que el argumento sea mucho más emocionante.

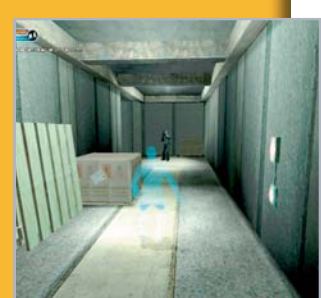
Para esta búsqueda, eso sí, no contaremos sólo con nuestros poderes mentales, sino que también podremos utilizar armas de todo tipo, como fusiles, pistolas, rifles, escopetas y demás objetos que vayan "soltando" los enemigos abatidos. Y si lo que queremos es un enfoque más sigiloso, a lo «Splinter Cell», pues nada, echamos mano de un amplio repertorio de habilidades de infiltración, desde que van desde asomarse tras una esquina, hasta colgarse sobre las repisas o acechar por la espalda a algunos enemigos. Esta diversidad de estilos hace que los niveles, que en realidad son básicamente lineales, puedan ser jugados con bastante libertad. ¿Que quieres disparos? Los tendrás. ¿Prefieres que no te vean? También es posible. ¿Y si combinas acción, infiltración y el uso de poderes mentales? Pues perfecto, porque así disfrutarás al máximo de «Second Sight».

CASI REDONDO

La pregunta del millón, claro, es qué tal se ha llevado a la práctica este interesante planteamiento y la respuesta es ▶▶

Acción, infiltración, poderes mentales y un argumento de infarto: Todos los ingredientes para un juego de película

¡QUE TIEMBLE EL ENEMIGO!



MUCHO MÁS QUE ARMAS. El protagonista cuenta con un total de cinco poderes mentales: telequinesis, curación, encantamiento, explosión psíquica y proyección. No todos están disponibles desde el principio, aunque tardarán poco en "llegar" a tu cerebro. Su uso es imprescindible para poder avanzar en la aventura.



EJERCITA TU MENTE. El efecto de los poderes no es el mismo durante todo el juego, sino que su potencia irá aumentando a medida que hagas uso de ellos y avances en la historia. Con un poco de práctica te convertirás en una auténtica pesadilla para tus enemigos, que no sabrán quién ni cómo les ha atacado.





▲ La acción se desarrolla en paralelo, por un lado en el presente, en el que John intenta averiguar quién es, y por otro en el pasado, donde luchará en una misión secreta.



▲ No estarás solo en tu aventura. En algunas ocasiones contarás con el apoyo de un pequeño grupo de amigos cuya ayuda y habilidades te serán muy útiles.



▲ Además de para despejar el camino de enemigos, los poderes de John Vattic son la mar de útiles a la hora de resolver puzzles a lo largo del juego. No son muy numerosos, pero sí bastante entretenidos.

¡PARECEN DE VERDAD!



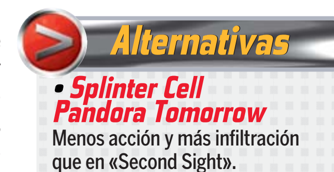
EXPRESIVIDAD TOTAL. Sí, los gráficos de «Second Sight» son muy buenos, pero si hay que destacar algo son las animaciones faciales. Cualquier gesto o expresión de los personajes muestra un realismo pasmoso, sobre todo en las abundantes escenas animadas del juego. Miedo, furia, dolor... todas las emociones están presentes y se reconocen sin ningún problema.

Enfréntate a cada misión a tu propio estilo y elige entre el combate, el sigilo o una mezcla de ambos

▶▶ que, en líneas generales, bastante bien, aunque, eso sí, no todo es de color de rosa. No hay nada que reprochar a los gráficos ni al sonido, estupendos los dos, ni tampoco al sistema de control que, mediante la combinación teclado y ratón, hace incluso que el juego resulte mucho más sencillo de manejar que su versión de consola. Desgraciadamente, sí que hemos encontrado problemas en el sistema de cámaras, que suele enloquecer cuando te acercas a una pared, o en el control de algunas acciones que se han automatizado demasiado, como por ejemplo en la rutina de disparo en donde apenas se deja margen de error.

Y, la verdad, es un fastidio que no se hayan corregido estas "cosillas", porque el caso es que «Second Sight» lo borda en casi todo lo demás. Tiene una historia de primera, su acción se adapta a todos los gustos y, lo que es más importante, engancha una barbaridad. Venga, reconócelo, ¿no te pica la curiosidad por conocer la verdadera historia del pobre John? A nosotros, desde luego, sí. ■J.M.H.

Alternativas



• **Splinter Cell Pandora Tomorrow**
Menos acción y más infiltración que en «Second Sight».
▶ Más inf. MM 111 ▶ Nota: 85

• **Max Payne 2**
Otro estupendo thriller, aunque de ambientación policíaca y un tono mucho más oscuro.
▶ Más inf. MM 106 ▶ Nota: 95

Nuestra Opinión

UN AUTÉNTICO THRILLER PSICOLÓGICO. *Una trepidante aventura donde los poderes mentales y la infiltración son tan importantes como ser un as dándole al gatillo. Si te va la acción no te lo puedes perder.*



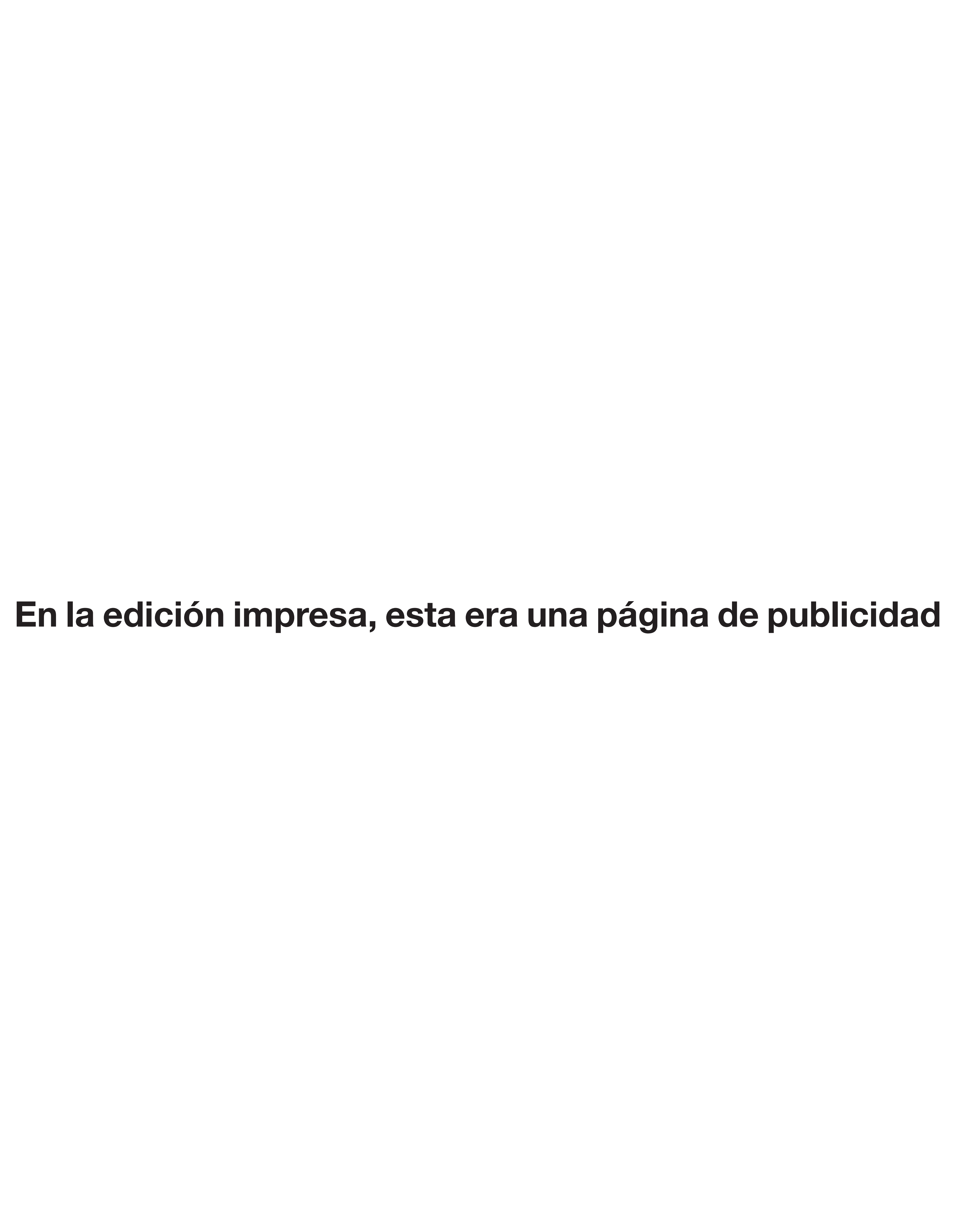
LO QUE NOS GUSTA
- Los poderes especiales son una pasada. No basta con pegar tiros.
- La ambientación es total y te hace sentirte protagonista de una peli.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El control puede ser un engorro cuando la cámara se vuelve "loca".
- Se podría haber dado más libertad a la hora de apuntar con un arma.

MODO INDIVIDUAL

▶ **TE MANTENDRÁ EN VILO.** *La excelente ambientación y el acertado diseño de la acción le convierten en una fantástica opción para cualquier aficionado.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Vuelve un clásico

Settlers El Linaje de los Reyes



La referencia



The Settlers 4

- **Los dos van de lo mismo,** construir y gestionar una ciudad que funcione, pero en «El Linaje de los Reyes» todo es mucho más sencillo.
- **El detalle en «El Linaje de los Reyes»** es mucho más alto. ¡Pero si hasta podemos ver a los obreros trabajar en los edificios!
- **Los combates son más divertidos y variados** en «El Linaje de los Reyes» que en «The Settlers 4».

Lo mejor que le puede pasar a un juego es que su nombre pase a ser la definición de una forma de hacer las cosas. Y eso es algo reservado sólo a los más grandes, a los más originales, a los auténticos pesos pesados...

Settlers: El linaje de los Reyes» es la quinta entrega de una saga que puede presumir de haberse convertido casi en un subgénero. Poder desarrollar asentamientos que explotan las materias primas de una zona, en un sistema de juego a caballo entre «Sim City» y la estrategia en tiempo real es la carta de presentación de la marca «Settlers».

Esta entrega plantea, además, un nuevo desafío: hacer el concepto más accesible, atractivo y moderno, sin perder la esencia de la saga. Una tarea de titanes.

HAZ SITIO

El objetivo de «El Linaje de los Reyes» es muy claro. En una ambientación medieval (aunque no histórica), nuestro trabajo es convertir una zona agreste en una ciudad próspera y rica. Para ello contamos con los peones, obreros a los que manejamos directamente y a los que podemos ocupar recogiendo materias primas o construyendo edificios.

Los edificios sirven para atraer a los colonos, a los que ya no controlamos, indispensables para que los edificios funcionen; además, pagan impuestos, aunque también exigen, entre otras

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (voces y textos)
- **Estudio/Compañía:** Blue Byte/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** 3/3/2005 **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** ***www.thesettlers.com*** Muy completa, con información sobre el juego y descargas.

12+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 1
- **Héroes:** 9
- **Unidades civiles:** 21
- **Unidades militares:** 10
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 6
- **Conexión:** Internet, red local.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Levanta una ciudad de la nada y hazla prosperar construyendo edificios, investigando tecnologías y comerciando con tus vecinos. Y si estos se ponen farrucos, lanza tu ejército a la batalla y dales un buen repaso.



▲ La campaña nos pone en la piel de Darío, un muchacho de una aldea que descubre que es el heredero de todo el imperio.



▲ Cada edificio tiene una función diferente, pero todos son importantes.



▲ En el juego hay seis recursos: madera, arcilla, piedra, hierro, azufre y dinero.



▲ Las animaciones de los colonos trabajando en los edificios, calentándose en el fuego o simplemente yendo de un sitio a otro en la ciudad son impagables.

cosas, casas para vivir y granjas para alimentarse. Los colonos además son necesarios para investigar nuevas tecnologías o permitir el desarrollo del comercio o la banca.

A medida que vayamos construyendo edificios y la ciudad se vaya poblando, la producción se multiplicará exponencialmente. Por ejemplo, un aserradero produce mucha más madera que un montón de peones cortando leña.

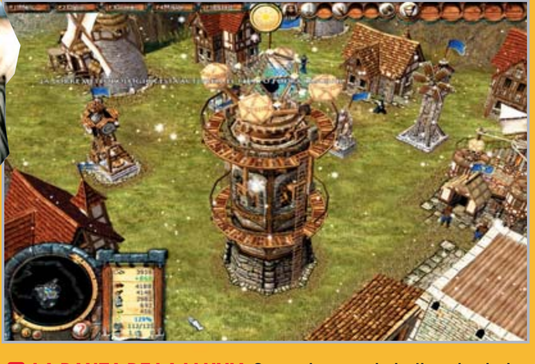
Podemos llegar incluso a dominar el clima, lo que nos permite obtener ventajas estratégicas. Pero, claro, tarde o temprano, nuestra bonita ciudad levantará la codicia del vecino y entonces habrá llegado el momento de protegerse.

EL EJÉRCITO

El ejército es, junto a los peones, el otro tipo de unidades que controlamos directamente. Se recluta en los edificios militares y puede ser de cuatro tipos: infantería, arqueros, caballería y artillería. Las unidades se organizan en torno a los capitanes y pueden adoptar diversas forma- ▶▶

Crea la ciudad más completa, resuelve todos sus problemas y recluta un ejército para defenderte de tus enemigos

LA DANZA DE LA LLUVIA



LA DANZA DE LA LLUVIA Se acabo eso de bailar alrededor del tótem o cantarle canciones a la Virgen de la Cueva. Ha llegado la hora de controlar el clima en serio. ¿Cómo? Pues con los alquimistas y un montón de pasta y tecnología. Con la estación meteorológica en marcha podrás decidir entre verano, lluvia o invierno. La lluvia disminuye la visibilidad y hace la vida imposible a los arqueros. El invierno congela los lagos y permite el acceso a nuevas zonas aunque lo llena todo de nieve ralentizando los movimientos de las unidades.

▲ La clave de «Settlers» está en mantener el equilibrio entre un montón de factores diferentes, pero relacionados entre sí. Recursos, impuestos, colonos, ejércitos, edificios,... contrólalos y dominarás el juego



▲ Los combates se resuelven a través de un sistema clásico de piedra-papel-tijera, muy sencillo aunque a la vez algo limitado.



▲ Aunque el juego se basa sobre todo en la economía de la ciudad, la estrategia y los ejércitos tienen gran importancia.



▲ En la guerra todo vale; si quieres jugársela a tu enemigo, ¿qué tal si cambias el clima y fastidias a sus arqueros?

HÉROES PARA QUÉ OS QUIERO



SUPER UNIDADES. En este nuevo «Settlers» se ha incluido la figura de los héroes, muy parecidos a los que podíamos ver, por ejemplo, en «Warcraft III». Los héroes son unidades con nombre propio, que no sólo gozan de unas estadísticas bestiales, que les hacen capaces de despachar sin problemas a varias unidades enemigas a la vez, sino que además tienen poderes especiales: explorar territorios desconocidos con un halcón, reclutar arqueros ladrones, curar, plantar minas o trampas...

El acabado de este nuevo «Settlers» es de auténtico lujo, incluso con voces en castellano. Y a un precio de risa...

▶▶ ciones, además de patrullar, proteger, etc... Normalmente, además, contamos con la ayuda de al menos un héroe. Estos personajes, con su nombre propio y su historia, tienen habilidades especiales y estadísticas muy por encima de la media.

Así, en resumidas cuentas, nuestro objetivo último tanto en los campaña como en los escenarios, es conseguir un desarrollo urbano rápido para formar el ejército más poderoso e imponerte militarmente sobre el rival. En la campaña todo esto está aderezado con la historia de uno de los héroes, Darío, que tras descubrir que es el heredero de un gran imperio debe enfrentarse a los caballeros negros, que tratan de conquistarlo.

CAMBIO DE "LOOK"

Una de las principales novedades de esta entrega es que da el salto a las 3D. El resultado es notable, con un acabado interesante y divertido que destaca sobre todo por su extraordinario detalle en las animaciones de lo que pasa en la ciudad. Resulta una auténtica gozada acercarse a los edificios y ver la incesante actividad de los colonos, que trabajan, comen y descansan ante tus narices.

Pero el giro de timón no ha sido sólo de apariencia. Este nuevo «Settlers» ha simplificado enormemente toda la microgestión que caracterizaba a sus predecesores, haciendo hincapié en la parte militar del juego, en la historia de la campaña (con los héroes) y, en general, en lograr una mayor accesibilidad para públicos menos "especializados".

Precisamente por eso, si nunca has jugado a «Settlers» este es, desde luego, el mejor momento para empezar. Sin embargo, si eres uno de los viejos seguidores de la saga, quizá todo te resulte demasiado sencillo, aunque, eso sí, muchísimo más bonito. ■L.E.C.

Alternativas

• Sim City 4
Aquí de lo que se trata es de gobernar una ciudad, pero en nuestra época, con lo que la cosa cambia.
▶ Más inf. MM 97 ▶ Nota: 87

• Castle Strike
Estrategia en tiempo real pura y dura, ambientada en la Edad Media, con asaltos a castillos.
▶ Más inf. MM 102 ▶ Nota: 70

Nuestra Opinión

ACCESIBLE Y DIVERTIDO. *Crea las mejores ciudades, desarrolla la tecnología, especializa tus edificios y crea servicios para tus ciudadanos. Y cuando el vecino venga a molestarte, dale su merecido con un buen ejército.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El apartado gráfico, las animaciones, los diseños... son estupendos.
- La posibilidad de controlar el clima.
- Los escenarios individuales son muy entretenidos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es un giro muy brusco, se acerca demasiado a la estrategia en tiempo real y se aleja del concepto original de la serie.

MODO INDIVIDUAL

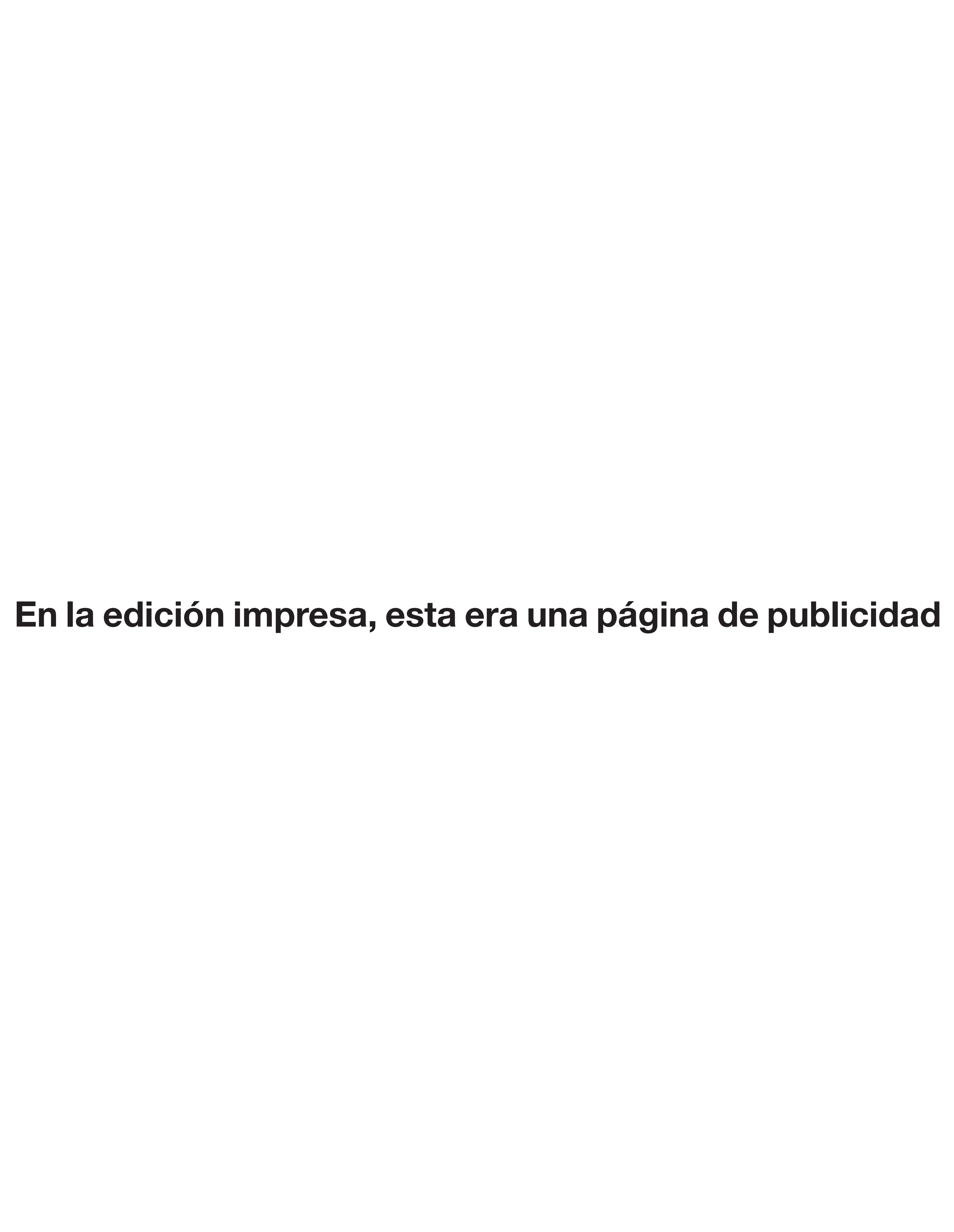
▶ **HÉROES EN CAMPAÑA.** *Por primera vez podemos controlar héroes en un «Settlers» y, la verdad, la novedad resulta de lo más divertida.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **ESTRATEGIA A TODA VELOCIDAD.** *Es un juego sencillo, pero al jugarlo en compañía se vuelve frenético. ¿Estás listo para construir a toda pastilla?*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡Tú puedes ser un héroe!

City of Heroes

La referencia

World of Warcraft

- **El sistema de juego es similar** en los dos, en ambos tenemos que crear un personaje y evolucionarlo a través de la experiencia.
- **Los dos son espectaculares,** pero «City of Heroes» un poco menos que «World of Warcraft».
- **El universo de superhéroes** y villanos de «City of Heroes» tiene poco que ver con orcos, elfos y trolls de la referencia.

Cuando miles de ciudadanos inocentes viven aterrados por terribles villanos de poco servirá un elfo de medio pelo con una espadita mágica... ¡Hace falta un héroe de verdad y Spiderman es demasiado viejo! Ya estás tardando en elegir tu disfraz.

Hace tiempo que existe un hueco para un nuevo tipo de rol online y, por fin, alguien lo ha visto y ha tomado la decisión de abandonar las temáticas medievales o futuristas para plantear un juego diferente. Con «City of Heroes» NCsoft lleva al rol online lo mejor del mundo del cómic, permitiendo que nos convirtamos en un superhéroe que lucha, entre los rascacielos de una gran metrópoli, contra villanos de todo tipo. ¿Y quién no ha soñado con eso alguna vez?

HAY QUE SALVAR EL MUNDO

Por supuesto, para poder entrar en acción primero tenemos que transformarnos en un superhéroe y para ello contamos con el que probablemente sea el mejor editor de personajes hasta la fecha, con una potencia que hace muy difícil que encontremos un personaje de aspecto idéntico al nuestro. Además, también tenemos que elegir nuestro origen –místico, científico, mutante...– y, sobre todo, nuestro arquetipo –superfuerte, defensor, controlador...– que es el que determina la rama de poderes que podemos utilizar para salvar el mundo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Rol online
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** NCsoft
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Tarifa Mensual:** 12,90 €
- **Web:** *eu.cityofheroes.com* Interesante y variada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Orígenes:** 5 (naturales, mutantes, tecnológicos, mágicos y científicos)
- **Arquetipos:** 5 (tanques, energéticos, controladores, defensores y garras)
- **Zonas:** 20
- **Player vs Player:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** Geforce FX 5700 128MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 2
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium III 1,7 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Una ciudad digna del mejor cómic necesita que alguien termine con todos los villanos que pueblan sus calles... ¡y tú eres el elegido! ¡Créate un traje a tu medida, elige bien tus poderes y lánzate a la lucha!



▲ Si quieres puedes jugar en solitario, pero, si puedes, no pierdas la ocasión de formar parte de un supergrupo de héroes. La diversión está asegurada.



▲ Corriendo, saltando, volando, en metro... Viaja a tu gusto por Paragon City.



▲ Es bastante fácil y rápido llegar a dominar el interfaz del juego.



▲ El idioma es el eterno problema de este tipo de juegos. ¿No hubiera estado bien poder jugar en una «Ciudad de Héroes»?

A la hora de jugar la dinámica es sencilla y en poco tiempo es posible manejar todos los poderes con soltura. Para ello contamos, además, con un tutorial que nos ayuda a familiarizarnos de forma rápida con el juego y sus controles. A partir de ahí, todo en el juego es acción y combate; nada de pasar horas recolectando objetos, ni de estar pendiente del peso de tu inventario... ¡Tú sólo tienes que preocuparte de tener al día tus poderes!

PARAGON CITY

Hemos hablado de salvar el mundo, pero, en realidad, lo que hay que salvar es Paragon City, una ciudad enorme que recupera todo el sabor de los cómics clásicos. La ciudad está dividida en varias zonas ajustadas por niveles; distritos llenos de rascacielos, zonas en ruinas, parques inmensos... cualquier callejón o tejado es bueno para enfrentarnos contra las bandas de criminales.

Al entrar en ella una serie de contactos nos van planteando misiones que generalmente consisten en ma- ▶▶



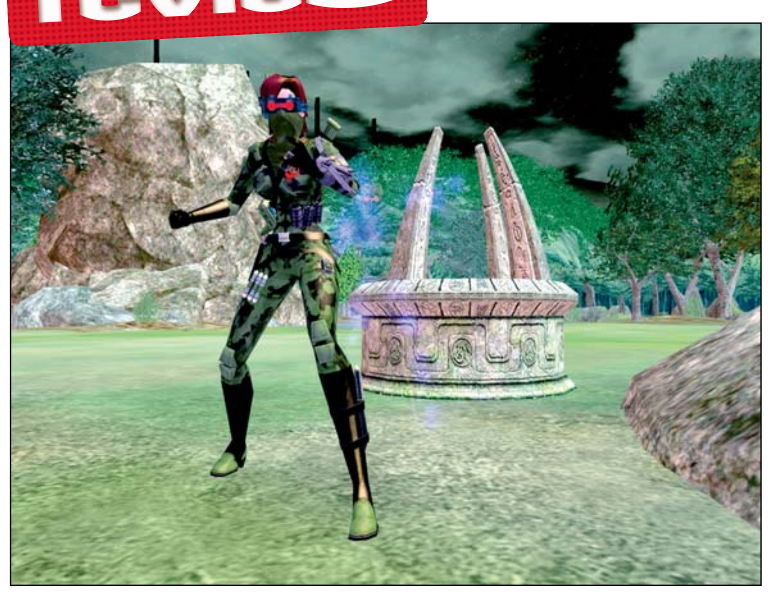
Conviértete en un auténtico superhéroe, sin nada que envidiar a los de los cómics, y disfruta de todo el poder del rol online

RECONVERSIÓN DE PODERES



¿HAS CAMBIADO DE OPINIÓN? Una de las principales demandas de los jugadores en la versión estadounidense ha sido incluida en el juego y es la posibilidad de reconversión de los poderes. Así, si uno se ha equivocado al escogerlos o quiere probar una configuración diferente, ahora tiene oportunidad de hacerlo mediante la realización de una "Task Force". La primera surge a partir de nivel 24. ¡Rectificar es de sabios!





▲ Enorme, flaco, con máscara, con cola, azul, fucsia... Las combinaciones de trajes son tan abundantes que te permiten personalizar tu personaje hasta hacerlo diferente a todos los demás.



▲ Cuando acabas con un villano ganas puntos de experiencia, puntos de influencia y quién sabe si alguna pista que te lleve hasta el comienzo de una nueva aventura.



▲ La variedad de escenarios es enorme y no sólo en los barrios de la ciudad, cada uno con su propia ambientación, sino también en los interiores de todo tipo de edificios en los que podemos aventurarnos.

Corre a toda velocidad, vuela, salta de tejado en tejado, salva a inocentes... ¡eres un superhéroe, ¡no lo olvides!

▶▶ tar a un número determinado de enemigos o limpiar un determinado "dungeon". Misiones que, por supuesto, son infinitamente más divertidas si las realizas en equipo y, ¡cuanto más grande mejor! Lo bueno es que no importa mucho tu nivel en comparación con el resto del grupo, pues si usas bien tus poderes serás sin duda de ayuda. Y si no conoces a nadie que esté jugando, no te preocupes, en las zonas próximas a las misiones encontrarás siempre a gente dispuesta a formar un supergrupo para apalizar al villano de turno.

Pero si la acción es espectacular en «City of Heroes», otro tanto cabe decir de sus impresionantes gráficos. Y es que cuando recorres los distintos barrios, cuando vuelas por primera vez o, sobre todo, cuando ves a un grupo de superhéroes, todos distintos, usando sus poderes la verdad es que te quedas con la boca abierta.

Vamos, que tanto si eres un aficionado al rol online como si eres un fanático de los cómics, no deberías dejar pasar esta oportunidad. La diversión está garantizada. ■ D.R.L

Alternativas



• Freedom Force
Si te van los cómics y los superhéroes, esta mezcla de rol y acción es justo lo que necesitas.
▶ Más inf. MM 88 ▶ Nota: 74

• Everquest II
Otro estupendo juego online, de ambientación fantástica y con una gran variedad de contenidos.
▶ Más inf. MM 121 ▶ Nota: 86

¡¡VAYA UN LUJO DE EDICIÓN!!



ASÍ DA GUSTO. «City of Heroes» llega a Europa con una edición de lujo que incluye las tres actualizaciones del juego, un mapa, una versión de prueba de 15 días para un amigo y dos cómics originales

UN MODELITO EXCLUSIVO. Ésta edición de lujo, la única que se vende en España, incluye también un superpoder único, exclusivo para los personajes creados con esta copia del juego y ¡una capa!

Nuestra Opinión

***SUPER-DIVERTIDO.* Revive las hazañas de tu superhéroe favorito y limpia de criminales las calles de Paragon City. Rol, acción, peleas, superpoderes... Si alguna vez haz disfrutado con un cómic de superhéroes, este juego te encantará.**

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

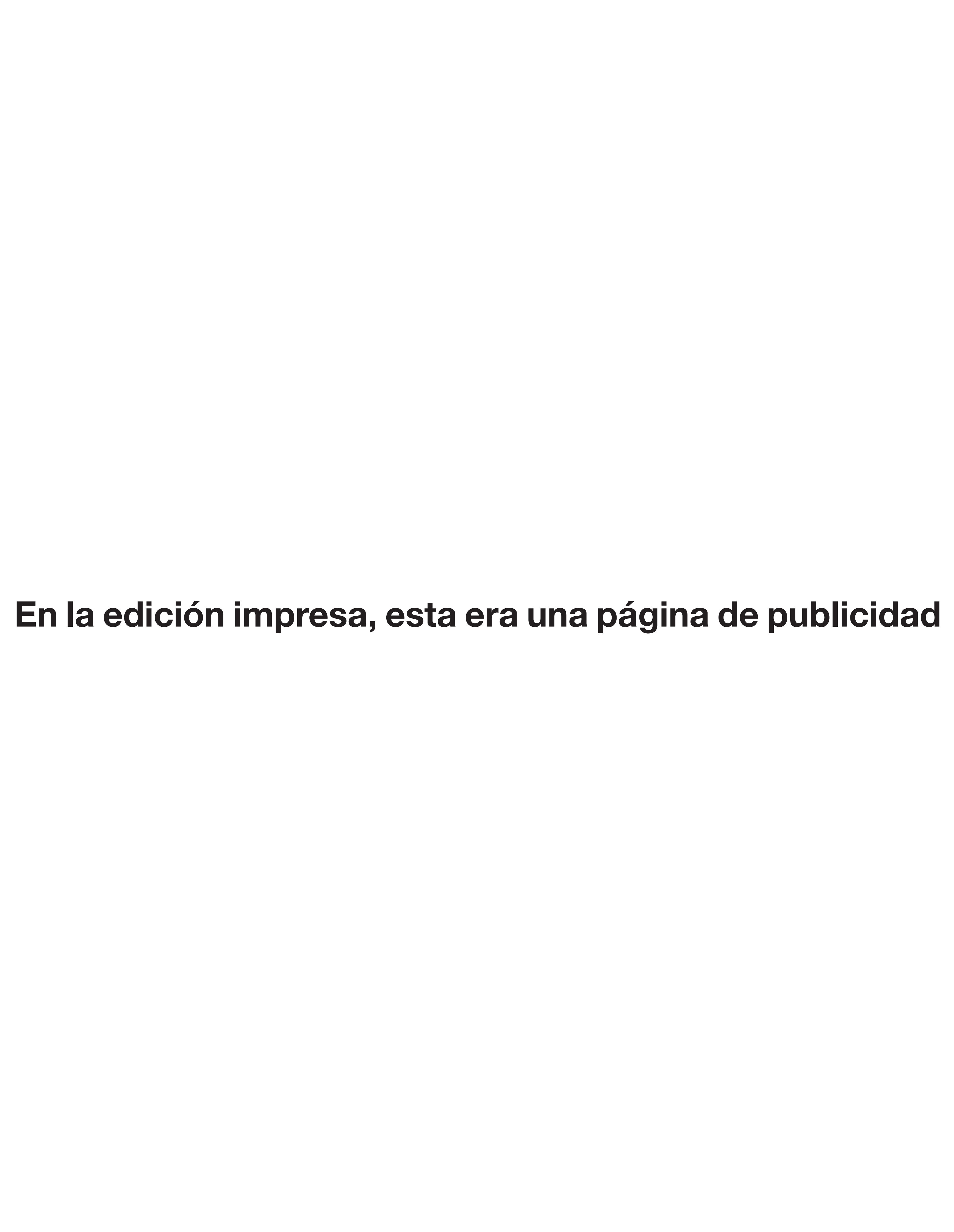
LO QUE NOS GUSTA
- El control es muy sencillo y te puedes hacer con él en poco tiempo.
- La superficie de juego es enorme y cada barrio es diferente de los demás.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Como siempre, nos fastidia que el juego no esté traducido.
- El apartado sonoro no está a la altura del resto de aspectos del juego.

MODO INDIVIDUAL

***SENCILLO PERO EFICAZ.* Tal vez tenga pocas opciones, pero hacía falta un título así, sencillo y muy divertido, incluso si no puedes dedicarle mucho tiempo.**




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Rol puro... y duro

Gothic II

La referencia

Caballeros de la Antigua República

- **Los dos son juegos de rol clásicos,** con niveles y puntos de experiencia y todo eso.
- **La ambientación de espada y brujería de «Gothic II»** tiene muy poco que ver con los sables láser y los jedis del universo Star Wars.
- **Ambos juegos cuentan una historia muy larga y rica** y con varios finales alternativos.

Ser un héroe de fantasía tiene esas cosas: hay que salvar el mundo, derrotar a un ejército de dimensiones bíblicas y, de paso, matar a los lobos que se comen las ovejas de la vecina. Seguro que el villano de la historia no trabaja ni la mitad...

A pesar del éxito que ha obtenido en toda Europa, «Gothic II» ha tardado más de dos años en llegar a nuestro país. La espera ha sido larga, desde luego, pero ahora mismo lo que está en la cabeza de todos los aficionados a los juegos de rol que llevan todo este tiempo esperando es: ¿ha merecido la pena? Seguid leyendo, que enseguida os lo contamos...

EL EJÉRCITO DEL MAL

«Gothic II» retoma la acción apenas dos semanas después de los hechos que se cuentan en el primer juego de la serie. Nuestro personaje, que repite protagonismo, acaba de derrotar a la poderosa entidad conocida como el Durmiente, pero éste, al desaparecer, no sólo nos ha arrebatado nuestros poderes, sino que también ha despertado un terrible ejército de criaturas del mal, entre las que figuran los temibles dragones. Nuestra misión, claro está, es detener este ejército y para hacerlo tendremos que recorrer un largo camino repleto de encuentros, misterios, peligros y, sobre todo, muchas aventuras.

Para ello, contamos con un sistema de juego especialmente abierto, en el que nuestras decisiones tienen un peso decisivo en el desarrollo de la historia. Podemos elegir, por ejemplo, si que-

INFOMANÍA

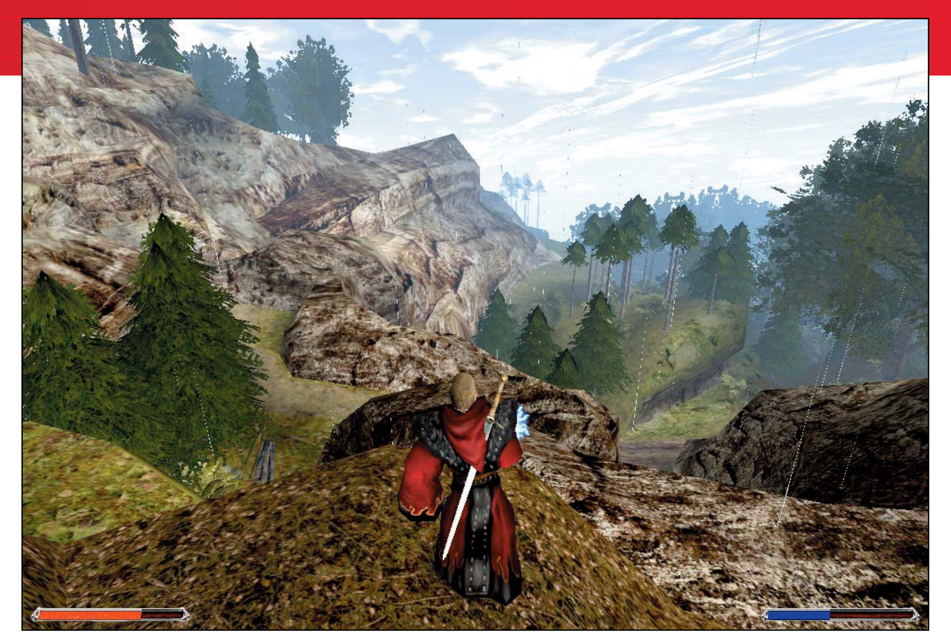
FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Piranha/JoWood
- **Distribuidor:** Nobilis **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** 11 de marzo **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** ***www.piranha-bytes.com/gothic2/content_english/home.php*** Completa y muy variada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes con los que hablar:** Más de 400
- **Armas:** Más de 150
- **Hechizos:** Más de 50
- **Diálogos:** Más de 8 horas de locución.
- **Finales alternativos:** 3
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT 256 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 700 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium III 1,7 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



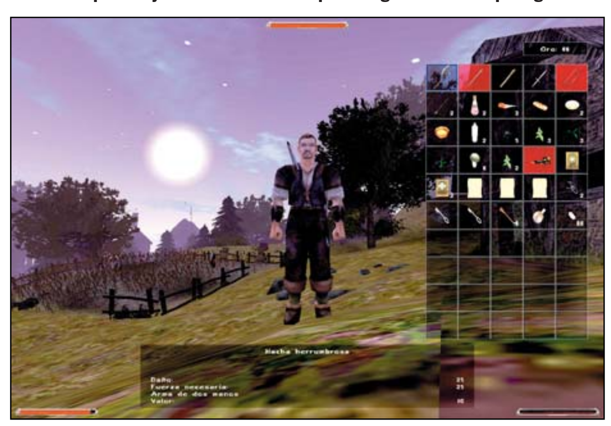
▲ Conviértete en un héroe de leyenda enfrentándote a las fuerzas del mal mientras viajas a lo largo y ancho de un mundo gigantesco. Elige bien tu camino, eso sí, porque de tus decisiones depende tu éxito en la aventura.



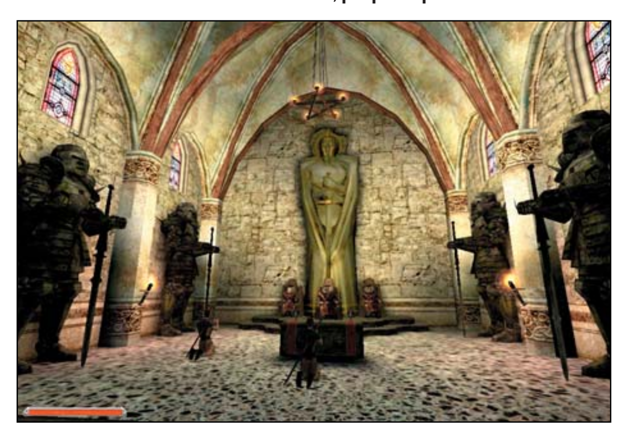
▲ El juego está repleto de personajes con los que tendremos que hablar y que nos encargarán todo tipo de misiones. Mucho ojo con lo que les dices, porque los personajes hablan entre ellos y lo mejor te encuentras con alguna sorpresa.



▲ Nuestro personaje va cambiando de aspecto según el camino que sigamos.



▲ El sistema de inventario resulta confuso, porque no podemos utilizar el ratón.



▲ Los números del juego son enormes: escenarios, objetos, armas, personajes... Todo viene en grandes cantidades. ¡Para disfrutar meses!

Elige tu propio camino y enfréntate a las fuerzas del mal en un mundo tan real como puedas imaginar

remos que nuestro personaje se convierta en un paladín, un mago o un mercenario y, dependiendo del camino que elijamos, la historia varía en un sentido o en otro. Además, «Gothic II» incluye también una cantidad enorme de misiones secundarias y de encuentros aleatorios que hacen de él un juego larguísimo.

SOBRE TODO REALISTA

Otro aspecto apasionante del sistema de juego es el realismo del mundo de «Gothic II». Sus habitantes duermen por la noche, trabajan durante el día, se mosquean si entramos en sus casas y, si hablamos con ellos, se acuerdan de lo que decimos y se lo cuentan los unos a los otros.

Desgraciadamente, aunque el planteamiento de «Gothic II» es realmente prometedor, parte de este atractivo se pierde en el interfaz, que resulta demasiado confuso y muy poco intuitivo. No podemos, por ejemplo, emplear el ratón para seleccionar objetos en el inventario y el sistema de combates resulta frustrante por lo complicado que es. Esto, unido a un acabado gráfico que ya acusa los dos años transcurridos desde la aparición del juego, nos da como resultado un título demasiado "duro" como para enganchar al jugador ocasional. Eso sí, si eres un aficionado a los juegos de rol y no te asusta un desafío, «Gothic II» no puede faltar en tu colección. ■ J.P.V.

Alternativas

• Sacred
Un poco menos de rol y un poco más de acción, por si quieres diversión sin complicaciones.
▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 92

• Vampire. Bloodlines
Uno de los mejores juegos de rol del momento, ambientado en el universo de "La Mascarada"
▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

ROL CON SABOR CLÁSICO. *Enfúndate tu espada o tu mejor túnica de lanzar hechizos y lánzate a la aventura en un juego de rol con toda la esencia de los mejores clásicos del género. Si eres un rolero de pro, no te lo puedes perder.*



LO QUE NOS GUSTA
- Es un juego de rol de los buenos, con montones de armas, misiones y hechizos.
- El realismo es enorme. Los personajes trabajan, duermen, hablan entre ellos...
- Tenemos muchísima libertad.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El sistema de control es muy poco intuitivo y, por momentos, bastante confuso.
- Algunas animaciones son poco realistas.

MODO INDIVIDUAL

▶ **SÓLO PARA ADICTOS... AL ROL.** *Podemos hacer lo que nos de la gana, como en los mejores juegos del género. Y además a un precio de risa. Una pena lo del interfaz.*



Córrete una buena juerga

Playboy The Mansion



La referencia



Los Sims 2

- **El sistema de juego es parecido,** pero en «Playboy» además de "vivir" tienes que ganar pasta.
- **Los gráficos de «Playboy»** no tienen tanta calidad como los de «Los Sims 2», pero eso sí, son mucho más "calientes".
- **En «Playboy» todo gira alrededor de lo "único"** (sí, justo "eso" que estas pensando), mientras que «Los Sims 2» es más "familiar".

Uff, vaya día que tengo. A primera hora, sesión de fotos con la nueva playmate. Luego, una entrevista sobre sexo con una estrella de cine. Y por la noche, una fiesta en mi mansión con todo el famoseo. Por cierto, ¿te apuntas?

La lista de juegos surgidos a la sombra de «Los Sims 2» se alarga con este «Playboy The Mansion», que busca combinar las posibilidades de un simulador social con el rigor y la "construcción de imperios" de un tycoon y todo ello ambientado alrededor de la revista más caliente de todos los tiempos. ¿Que cómo se come eso? Pues con glamour... con mucho glamour.

QUIERO SER COMO ÉL

En «Playboy The Mansion» te conviertes en Hugh Hefner, el creador de la marca Playboy, pero justo antes de lanzar el primer número de la famosísima revista. El escenario es tu propia mansión, por la que te mueves con una perspectiva similar a la de «Los Sims 2»: tercera persona en un entorno tridimensional en el que puedes mover la cámara libremente.

Tu objetivo es convertir la revista Playboy en un negocio muy, muy rentable. Para ello deberás crear una pequeña redacción en tu casa, contratar empleados y conseguir los contenidos de cada número. Lo primero sólo es cuestión de pasta, pero lo segundo implica ampliar tu círculo de amistades hasta conseguir que todo el famoseo petardo del momento frecuente tu casa y acceda a conceder entrevistas o po-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Groove Games/Arush
- **Distribuidor:** Ubi Soft **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** 17 de febrero **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.unleashyourbunny.com/teaser/sp/*

Muy graciosa y llena de guiños al rollo Playboy.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de personajes protagonistas:** 1, Hugh Hefner.
- **Escenarios:** Moderno y clásico.
- **Modos de juego:** Campaña, modo libre.
- **Objetos y muebles:** Más de 50.
- **Multijugador:** No.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Consigue las mejores fotos y los mejores artículos para cada nuevo número de Playboy y, mientras tanto, no abandones tu agitada vida social: fiestas, visitas sorpresa de famosos, chicas semidesnudas... Vamos, ¡la juerga madre!



▲ En las sesiones de fotos tienes que intentar captar lo mejor posible el espíritu de la modelo y... ejem, bueno, sí, el espíritu y otras cosas, que, a la hora de la verdad, ya sabemos todos lo que vende.

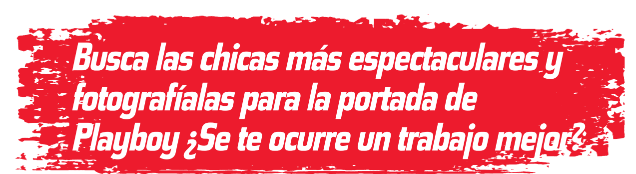
▲ Si logras que la revista sea variada en sus temas aumentará sus ventas.

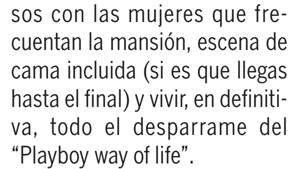


▲ Para ganarte la confianza de los famosos tendrás que hablar mucho con ellos.



▲ Mezclar el trabajo con el placer nunca ha sido una buena idea... ¿o sí? Bueno, en cualquier caso aquí tenemos a Hefner con su fotógrafa. Y parecía tonto...





sar para la portada. La mejor manera de conocer gente, claro, es montar fiestas, que aunque cuestan una pasta, te permiten "ganarte" a los famosos. Cuanto más famosos sean tus amigos, más calidad tendrán los contenidos de la revista. Y a más calidad, más ventas (o sea, más dinero). Y cuanto más dinero tengas, mejores serán los medios de que dispongas... Y así irás viendo crecer poco a poco tu imperio.

MÁS Y MÁS

Pero «Playboy» no es sólo un asunto de negocios. También tendrás que preocuparte de que tu personaje sea cada vez mejor, obligándole a desarrollar actividades que aumenten su inteligencia o su físico para conseguir que sus relaciones sociales sean mucho más eficaces.

En esta línea, digamos más "personal", también puedes protagonizar romances tempestuosos con las mujeres que frecuentan la mansión, escena de cama incluida (si es que llegas hasta el final) y vivir, en definitiva, todo el desparrame del "Playboy way of life".

No nos encontramos, desde luego, ante un juego para todos los públicos (las sesiones fotográficas, sin ir más lejos, son de lo más "intenso"), pero si eres mayor de edad, no te asusta un desnudo y quieres pasar un buen rato, con «Playboy The Mansion» tienes la diversión asegurada. ■L.E.C.

Alternativas

• Singles
Tan caliente o más incluso que «Playboy», aunque sin ningún tipo de gestión económica.
▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 76

• Transport Giant
Si a ti lo que te va son los tycoon, este es uno de los más completos que hemos visto últimamente.
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 74



Nuestra Opinión

CÓMO MOLA SER HUGH HEFNER. *Prepara el siguiente número de Playboy, haz tú mismo las fotos del póster, monta las mejores fiestas y lígate a las chicas más guapas...¿Quién puede decir 'no' a una vida como esa?*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La ambientación "Playboy" nos entusiasma, para qué vamos a mentiros.
- No todo es ligar, la parte de ganar pasta del juego también es divertida.
- Está traducido y doblado al castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Su sistema de juego puede resultar un poco monótono. ¡Todo cansa!
- Tiene demasiados tiempos de carga.

MODO INDIVIDUAL
▶ **PERIODISMO Y DESPARRAME.** *A ver, al que no le guste la idea de dirigir la revista Playboy que levante la mano... ¿Nadie? Eso pensábamos nosotros...*

80



Crimen y castigo
The Punisher

Pirañas en la cara, caer desde un piso 32, ser convertido en abono... Vamos, que después de ver lo que Punisher les hace a sus víctimas, quedarte sin salir el fin de semana ya no te parecerá un castigo tan gordo.

La referencia

Max Payne 2

- **Ambos son juegos de acción en tercera persona,** con una mecánica de combate parecida, acción y muchos, muchos disparos.
- **«The Punisher» es muchísimo más violento** y "gore" que «Max Payne 2».
- **Los dos utilizan el motor físico Havok,** pero en «The Punisher» se le ha sacado menos partido y resulta menos realista.

Punisher, el personaje más violento de la compañía de cómics Marvel, se planta en tu PC como único protagonista de este sangriento juego de acción. Sorprendentemente, el juego no está basado en la reciente película del mismo título, sino en los propios comics, así que los aficionados a estos pueden alegrarse con la presencia de personajes tan clásicos como Kingpin, Bullseye, "El Ruso" y algunas otras sorpresas. Y si todavía no conoces la vida del Castigador, lo único que necesitas saber es que se trata de la historia de un justiciero sin escrúpulos ni remordimientos.

LA INFORMACIÓN ES PODER

Y es que tu misión en esta historia es, ni más ni menos, la de aniquilar sin piedad a cualquiera con pinta de culpable. Para ello manejas a Punisher en tercera persona mientras avanzas por niveles muy variados y plagados de enemigos a los que podemos disparar, matar sin compasión, utilizar como escudo-humano o incluso lanzarles contra sus propios compañeros.

En su mayor parte el juego respeta fielmente los esquemas de los juegos de acción de este tipo, incluyendo un enorme arsenal con 18 armas diferentes a nues-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Volition/THQ
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** 4 de marzo **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** ***thq.com/punisher*** Todo en inglés, pero muy buena para conocer a fondo el juego.

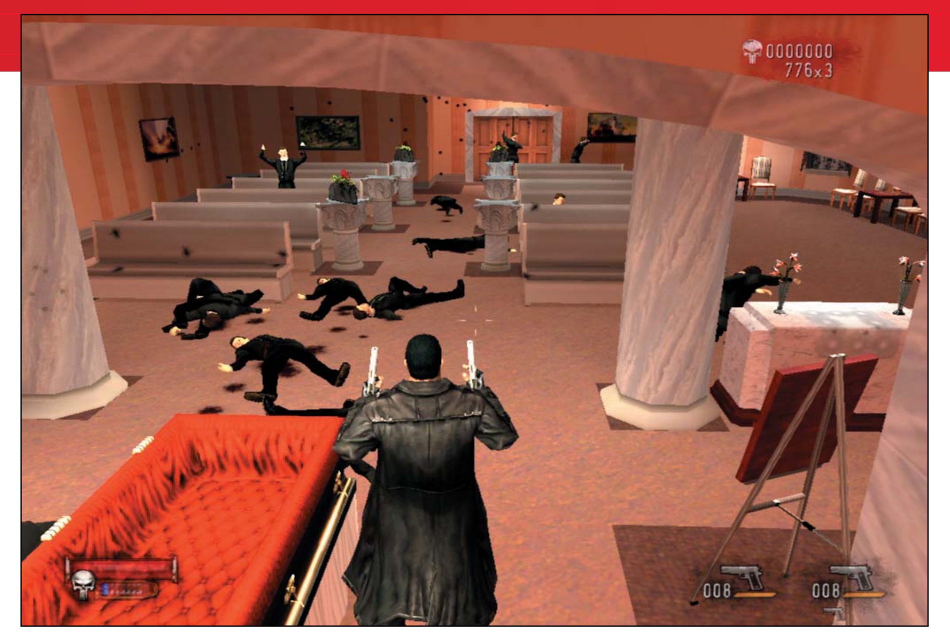
18+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 17
- **Tipos de Armas:** 18
- **Mejoras para Punisher:** 10
- **Formas de aniquilar:** 101
- **Media de muertes por nivel:** Alrededor de 110
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1024 MB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9800 Pro

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,85 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



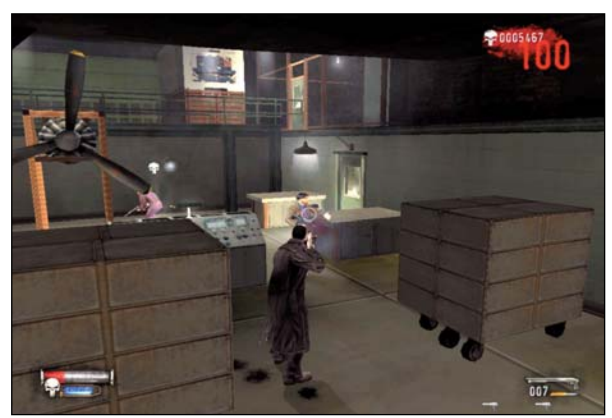
▲ Avanza, dispara, recarga y sigue disparando. Vale, no es el juego más complejo del mundo, pero es un rato entretenido y si de lo que se trata es descargar adrenalina, no hay quien le gane...



▲ Hacen falta unos nervios a prueba de bombas para soportar la enorme cantidad de violencia de este juego. Por momentos se convierte en una auténtica carnicería, en especial en los numerosos interrogatorios.



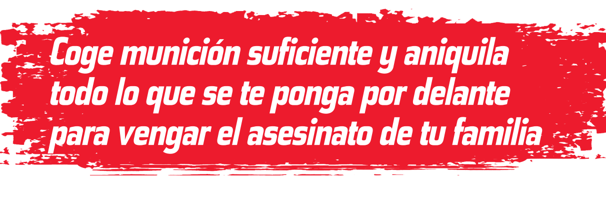
▲ Hay 101 formas de matar diferentes, con sus correspondientes animaciones.



▲ En algunas fases del juego la dificultad se vuelve realmente endiablada.



▲ Interrogar es un arte difícil, si se nos va la mano "un poquito" nos quedaremos sin saber dónde guardan el dichoso lanzagranadas.



tra disposición o la posibilidad de entrar en un "modo furia" en el que nuestras habilidades se ven aumentadas. Además, durante el juego podemos ganar puntos realizando algunas maniobras especiales y utilizarlos para desbloquear extras, mejoras y desafíos.

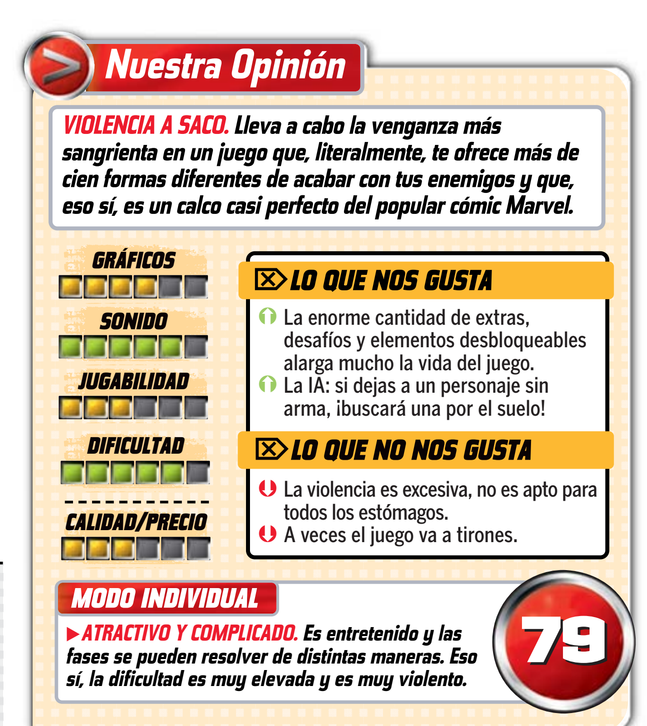
En cuanto a las novedades exclusivas del juego la más destacada es sin duda la posibilidad de interrogar a los mafiosos utilizando el ratón para propinar golpes de diferentes maneras. La cosa está en conseguir "atizarle" lo suficiente como para que hable, pero sin llegar a cargárnoslo. Así descubriremos el paradero de las armas más devastadoras o lo que hay al otro lado de la puerta, por ejemplo.

Y es que si hay algo que caracteriza a «The Punisher» por encima de todos sus demás aspectos es la enorme carga de violencia que tiene, tanto visual como en sus diálogos o situaciones. Atravesar a los enemigos, desmembrarles o meterles granadas en la boca, son sólo una muestra de las brutalidades que salen de la retorcida imaginación de Punisher. Si tienes la edad necesaria y asumes esta enorme carga de violencia, te encontrarás con un correcto juego de acción, repleto de detalles y extras que alargan su vida útil y que, desde luego, no te puedes perder si eres un fan del personaje protagonista, porque ha sido "retratado" con maestría. ■D.M.S.

Alternativas

• Doom 3
Si quieres emociones fuertes, éste es uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 98

• The Suffering
Si la violencia explícita te ha llamado la atención, en este juego la encontrarás en cantidad.
▶ Más inf. MM 121 ▶ Nota: 83



Nuestra Opinión

VIOLENCIA A SACO. Lleva a cabo la venganza más sangrienta en un juego que, literalmente, te ofrece más de cien formas diferentes de acabar con tus enemigos y que, eso sí, es un calco casi perfecto del popular cómic Marvel.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La enorme cantidad de extras, desafíos y elementos desbloqueables alarga mucho la vida del juego.
- La IA: si dejas a un personaje sin arma, ¡buscará una por el suelo!

LO QUE NO NOS GUSTA
- La violencia es excesiva, no es apto para todos los estómagos.
- A veces el juego va a tirones.

MODO INDIVIDUAL
▶ **ATRACTIVO Y COMPLICADO.** Es entretenido y las fases se pueden resolver de distintas maneras. Eso sí, la dificultad es muy elevada y es muy violento.

79



¡Están por todas partes!
House of the Dead III



▲ Sólo tienes que apuntar a la cabeza del zombi y, ibam!, uno menos. Fácil, ¿no? Pues imagínate si encima mueves el cursor con el ratón...

▲ Aunque a veces podemos elegir entre dos rutas a seguir, normalmente nuestras únicas opciones son disparar y recargar.



▲ En este tipo de juegos hay cosas que no cambian con el paso de los años, como los jefes finales, con sus correspondientes puntos débiles.

Nada, que por más tiros que peguemos siguen saliendo muertos vivientes hasta debajo de las piedras. Anda, que si la carne de zombi se pudiera vender como la de cerdo, menudo negocio...

La verdad es que los juegos de puntería no son muy característicos del PC y tendemos a asociarlos más a consolas y recreativas. La excepción es, claro, la serie «House of the Dead», todo un clásico que alcanza ahora su tercera entrega.

OTRA DE ZOMBIS

Han pasado 19 años desde el último juego de la serie y en una zona industrial abandonada lleva gestándose durante todo ese tiempo la última de las malévolas obras del doctor Curien. Sólo el agente G y Lisa Rogan, la hija de su desaparecido compañero, pueden evitar que el mal se extienda y miles de inocentes sean convertidos en zombis.

¿Un argumento muy simple, decís? Pues su mecánica es más sencilla todavía. Todo consiste en apuntar y disparar antes de que te peguen un mordisco... y ya está, porque el personaje hará todo lo demás. Hay un par de decisiones a la hora de elegir el camino, sí, y en algún momento es posible seleccionar el orden de las fases, pero a la hora de la verdad, lo cierto es que hay que terminarlas todas para seguir avanzando en la historia.

El control es igualmente obvio, aunque con la salvedad de que sin una buena pistola no se puede jugar como se concibió. Si no tienes una siempre puedes controlarlo con el ratón, pero esta opción hace que el juego resulte extremadamente sencillo –no necesitarás más de media hora para acabártelo– y pierda casi toda la gracia, a pesar incluso, de su interesante acabado gráfico y su asequible precio. ■ D.M.S.



La referencia

Doom 3

- **Los dos son juegos de acción**, pero en «House of the Dead III» sólo se nos permite disparar, sin libertad para movernos.
- **Ambos están repletos de muertos vivientes** y otros monstruos horrorosos.
- **Por opciones de juego**, variedad de contenidos y longitud de la historia «House of the Dead III» es muy inferior a «Doom 3».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** SEGA
- **Distribuidor:** ATARI **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** 4 de Marzo **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.sega-europe.com/spanish/* Apenas se pueden ver unas capturas y el vídeo de la intro.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Tipos de Zombis:** + de 12
- **Monstruos Finales:** 5
- **Fases:** 5
- **Modos de juego:** 2 (Supervivencia y Contrarreloj)
- **Multijugador:** No (Sólo pantalla partida)

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 450 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La conversión de la recreativa está muy lograda.
- Con tanto zombi el ritmo y la tensión en la partida son continuos.
- Su precio no está mal.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Sin pistola es demasiado corto, te lo puedes terminar en poco más de 30 minutos.
- Las voces en inglés, ¿tanto costará doblar las 12 frases que tiene?

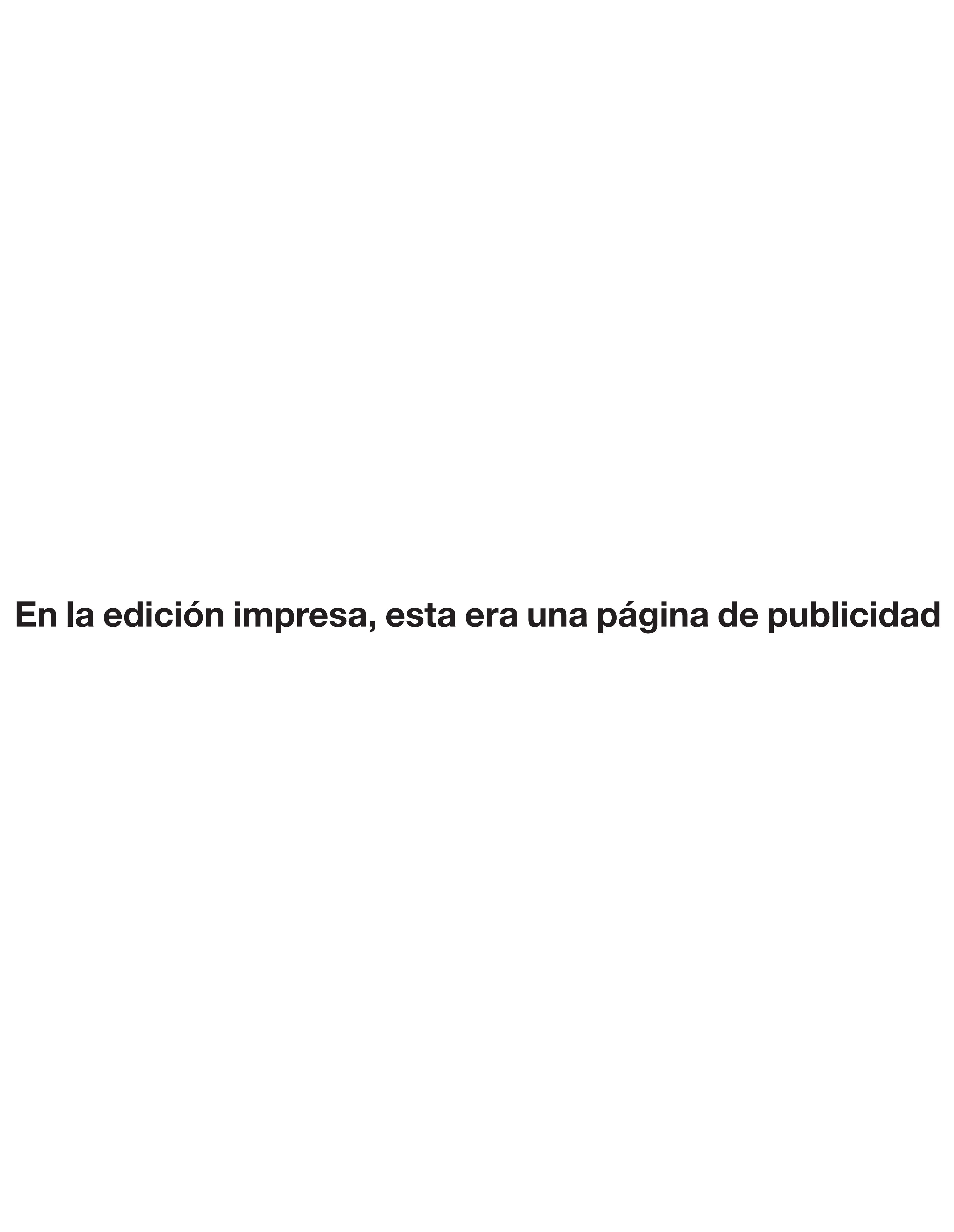


GRÁFICOS ■■■■□□	DIVERSIÓN ■■■□□□
SONIDO ■■□□□□	DIFICULTAD ■■□□□□
JUGABILIDAD ■■■■□□	CALIDAD/PRECIO ■■□□□□

MODO INDIVIDUAL

BUENO, PERO CON PISTOLA. Si no la tienes es demasiado breve, porque todo se reduce a apuntar con el ratón. Incluso si lo juegas una vez en cada nivel de dificultad, en dos horas ya has exprimido todo lo que el CD tiene para ofrecerte.

75


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Imperios de bolsillo

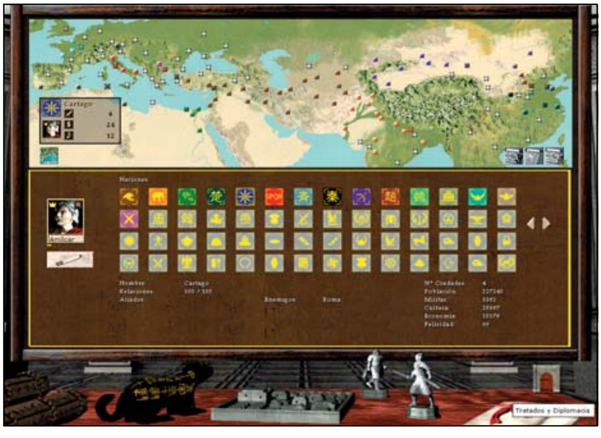
Strength & Honor



▲ Reina sobre las ciudades de tu imperio, construye edificios, entrena tropas, recluta espías y asesinos y luego lánzate a la guerra en batallas multitudinarias.



▲ En las batallas funcionan los viejos axiomas de la estrategia: busca los flancos de tu enemigo y sobre todo engáñale para que no adivine tus intenciones.



▲ ¿Dejarás que tus ciudades se autogobiernen? Si lo haces pierdes poder, pero si no lo consientes quizá tengas que hacer frente a una guerra civil.

¿Cómo que acaba de llegar un emisario romano exigiéndonos tributos? ¡Y a la hora de la siesta! Córtale la cabeza y mándala en una caja. Menos mal que uno es diplomático, que si no...

Hace ya algunos años «Shogun Total War» inauguró una nueva forma de entender la estrategia, que combinaba los mapas de gestión de imperios por turnos con espectaculares batallas en tiempo real. «Strength&Honor» recoge ahora esa fórmula y la sitúa entre el 260 A.C. y el 100 D.C., pero con la particularidad de que podemos jugar con cualquiera de las naciones desde Europa occidental hasta la remota China.

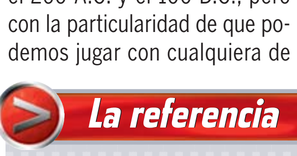
BATALLAS EN 3D

La mayor parte del tiempo el juego se desarrolla entre mapas y datos, por turnos. Así, desde el palacio controlas todo el país, tomando decisiones y dirigiendo la diplomacia; en las ciudades construyes edificios para mejorar la economía, reclutar tropas y aumentar la felicidad de la gente, y desde el mapa mueves los ejércitos y flotas y observas los movimientos del enemigo.

Luego, cuando dos ejércitos se encuentran el escenario cambia y se convierte en un campo de batalla en 3D en el que controlas tus tropas directamente. Aquí tendrás que colocar a tu ejército y tratar de vencer usando tus mejores estrategias de general de campo (cargas de caballería, acoso de arqueros, etc...)

Por desgracia, y a pesar de su interesante planteamiento, el juego se queda un poco corto en las opciones; la IA resulta muy inocente, su interfaz es algo confuso y su entorno gráfico deja bastante que desear. Puede ser interesante como introducción al género, pero tiene poco más que ofrecer. ■L.E.C.

La referencia



Rome Total War

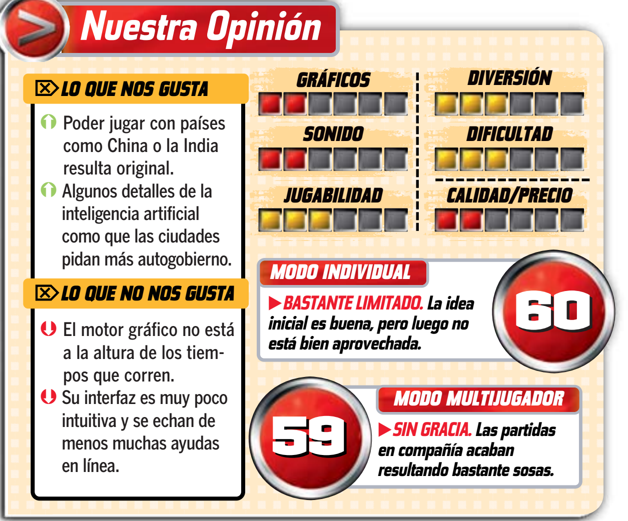
- ▶ **Ambos títulos comparten un sistema de juego muy similar,** que combina la estrategia por turnos con las batallas en tiempo real.
- ▶ **«Strength & Honor» tiene muchas menos opciones** y profundidad estratégica.
- ▶ **Visualmente «Strength & Honor» no se acerca** a la enorme calidad gráfica de nuestra referencia. Su tecnología también es muy inferior.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- ▶**Género:** Estrategía ▶**Idioma:** Castellano (textos)
- ▶**Clasificación por edades:** +16
- ▶**Estudio/Compañía:** Magitech/Merscom
- ▶**Distribuidor:** Friendware ▶**Nº de CDs:** 1
- ▶**Lanzamiento:** Ya disponible ▶**PVP Rec.:** 44,95 €
- ▶**Web:** *www.ezgame.com* Tiene abundante información sobre el juego, descargas y un foro para fans.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- ▶**Campañas:** 3
- ▶**Batallas históricas:** 9
- ▶**Bandos seleccionables:** 8
- ▶**Tipos de unidades:** + de 50
- ▶**Multijugador:** Sí
- ▶**Número de jugadores:** 2-4
- ▶**Opciones de conexión:** Internet y red local

LO QUE HAY QUE TENER
- ▶**CPU:** Pentium 1 GHz
- ▶**RAM:** 256 MB
- ▶**Espacio en disco:** 1 GB
- ▶**Tarjeta 3D:** 32 MB
- ▶**Conexión:** 56 Kbps



Nuestra Opinión

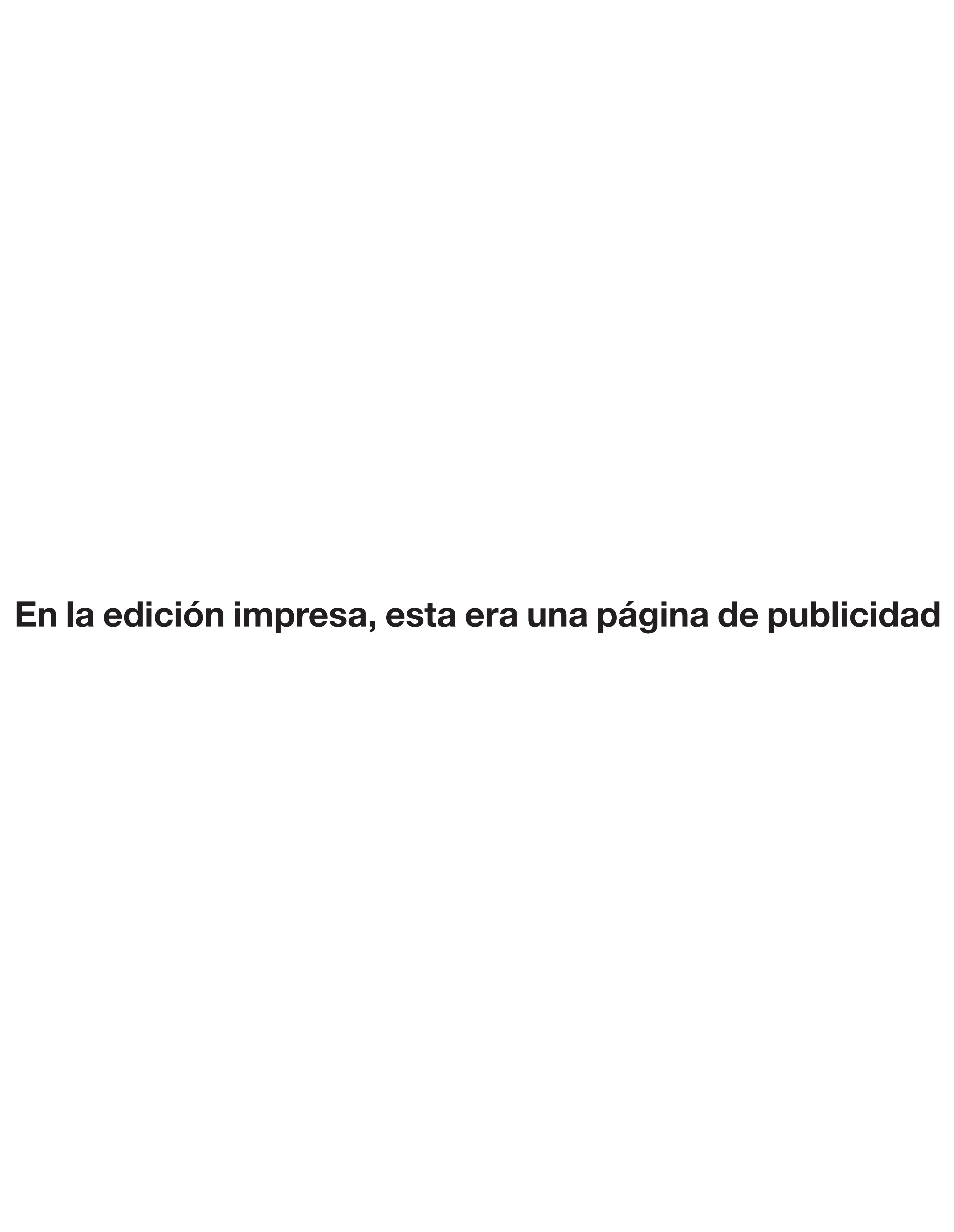
LO QUE NOS GUSTA
- Poder jugar con países como China o la India resulta original.
- Algunos detalles de la inteligencia artificial como que las ciudades pidan más autogobierno.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El motor gráfico no está a la altura de los tiempos que corren.
- Su interfaz es muy poco intuitiva y se echan de menos muchas ayudas en línea.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 60
▶BASTANTE LIMITADO. *La idea inicial es buena, pero luego no está bien aprovechada.*

MODO MULTIJUGADOR — 59
▶SIN GRACIA. *Las partidas en compañía acaban resultando bastante sosas.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Skateboard Park Tycoon 2004

Hazte rico patinando

Cuando vemos la palabra "Tycoon" ya nos podemos imaginar que el juego va de crear un negocio para enriquecernos con él. Lo original del caso que nos ocupa es que el negocio es un parque para skaters.

DENTRO Y FUERA

Una de las características más interesantes de «Skateboard Park Tycoon» es que el juego combina un apartado de tycoon con un simulador de patinaje. En el primero tenemos que crear un parque comprando rampas, pistas y todo tipo de elementos para crear los circuitos más elaborados y hacer así que la mayor cantidad posible de skaters pasen por nuestras taquillas. En el modo simulador, a cambio, el juego pasa a una perspectiva 3D mientras controlamos a un skater por el escenario que hemos creado y ganamos dinero por las acrobacias realizadas.

Desde luego, si el rollo del skate no es lo tuyo, este juego tiene poco que ofrecerte, pero si te interesa, te encontrarás con un juego variado, largo y bastante entretenido. ■J.P.V.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Gestión/simulación
- **Idioma:** Inglés (textos)
- **Estudio/Compañía:** Cat Games/Activision
- **Distribuidor:** Nobilis
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 19,90 €
- **Web:** www.nobilis-iberica.com

INDIVIDUAL 70

SÓLO PARA SKATERS. *Aunque gráficamente no es ninguna maravilla, la mezcla de pantinaje y tycoon es es bastante divertida. Eso sí, todo gira alrededor de lo mismo.*



▲ El objetivo del juego es crear una zona de skate lo más espectacular posible para hacernos ricos sacándoles la pasta a todos los que vengan a usarla. Además de las pistas y trampolines podemos instalar puestos de comida, de refrescos...



▲ Siempre que queramos podemos ponernos en la piel de los skaters y ganar un dinero extra haciendo acrobacias.



▲ El juego incluye una gran cantidad de escenarios que nos plantean desafíos puntuales que hemos de resolver.

Kao The Kangaroo: Round 2

Plataformas para todos

El de las plataformas es un género que últimamente no se prodiga demasiado en nuestros PCs, así que cualquier lanzamiento de este tipo que se produzca es, en principio, una buena noticia.

SENCILLO Y DIVERTIDO

En «Kao Round 2» controlamos al canguro Kao que tiene por misión capturar al temible pirata Barnaba y rescatar a todos los animales que éste ha ido secuestrando. Para ello, tenemos que recorrer más de 20 niveles, saltando de un lado a otro, recogiendo monedas, cristales y estrellas, y utilizando hasta siete ataques diferentes -desde puñetazos o patadas hasta lanzamientos de objetos- contra todo tipo de enemigos. Vamos, que «Kao 2» cumple con todos los requisitos de lo que se considera un juego de plataformas "a la antigua usanza".

El problema es que el juego tiene también algunos hándicaps. Por una parte su planteamiento es muy infantil y, por eso mismo, su nivel de dificultad es bastante bajo, y eso puede "echar para atrás" a los jugadores más veteranos. Además, tiene los problemas de cámara habituales de este tipo de juegos y a menudo nos encontramos con que no podemos ver lo que tenemos delante. Pese a todo, si lo que buscas es un juego entretenido y sin demasiadas complicaciones, esta es una opción a tener en cuenta. ■J.P.V.



▲ Salta, corre, recoge monedas y combate contra todo tipo de enemigos. Lo que se dice un juego de plataformas de toda la vida, vamos.



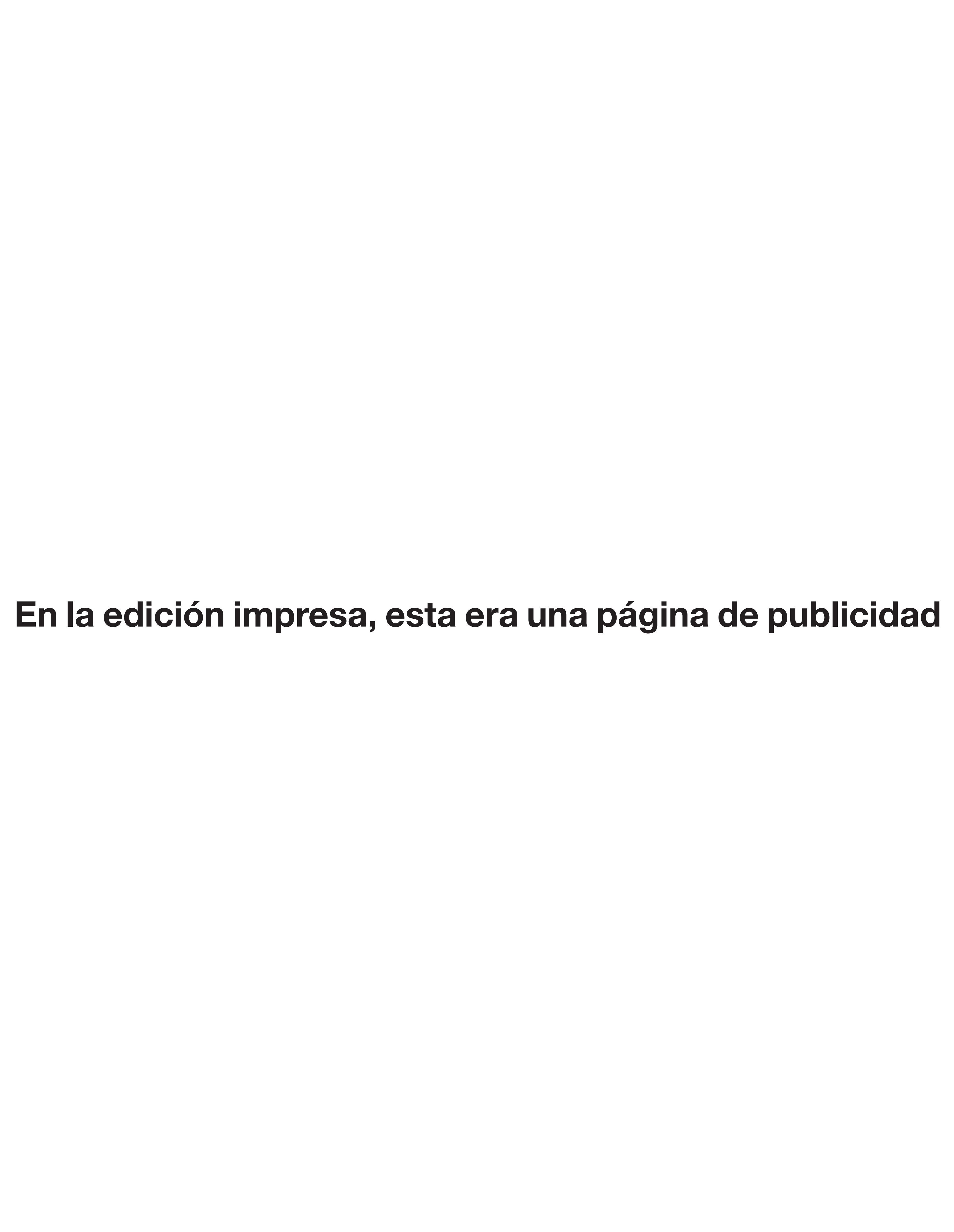
▲ La variedad del juego es bastante elevada, aunque en la mayor parte de las fases el nivel de dificultad es realmente bajo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Plataformas
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Tate/JoWood
- **Distribuidor:** Nobilis
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** www.nobilis-iberica.com

INDIVIDUAL 68

DIVERTIDO PERO FÁCIL. *Si te gustan los juegos de plataformas te gustará, porque tiene todo lo que hay que tener. Eso sí, no te esperes nada demasiado sesudo.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



NUEVA LÍNEA RE-ACTIVATE
Más éxitos reeditados
Activision lanza una nueva línea de juegos reeditados bajo el sello Re-Activate cuyos títulos tendrán un precio de 19,95 €. Además de los que verás comentados este mes, están otros de la talla de «Jedi Outcast» «Spider-Man» o «X-Men: La Venganza de Lobezno».



TODO ESTRATEGIA
Cossacks Anthology
Zeta Games reedita varios de sus títulos más exitosos. Entre ellos está el pack de «Cossacks Anthology» que incluye el título original y sus dos expansiones por que 29,95 € .



¡PEDAZO DE COLECCIÓN!
Completo y con variedad
Virgin Play lanza el pack «Classics Collection» que reúne cinco clásicos de distintos géneros por 19,95 € como «Heretic II», «SiN», «Dark Reing» y «Wizards & Warriors», además de un compendio de interesantes minijuegos.



EN ÉSTA, NUESTRA COMUNIDAD
Un Vecino Infernal I y II.
Nobilis Ibérica lanzará los dos títulos de la serie "Un vecino Infernal" en un mismo producto. El precio será de 29,99 €.

Star Wars Galaxies An Empire Divided
Gánate el título de Jedi

JUEGO DEL MES Micromanía

ANTES DECÍAMOS

Jugar a ser Jedi es fácil cuando te dan un sable láser y el poder de la Fuerza pero, ¿tienes lo que hay que tener? Aquí nadie te va a regalar nada. «Galaxies» es un juego de rol online masivo, ambientado en el universo de "Star Wars". Por tanto, es un juego ambicioso, pero sobre todo, muy complejo y amplio. No obstante, tiene ciertos problemas en su mecánica que han de solucionarse aún, –quizá con la publicación de actualizaciones–. La progresión del personaje es apasionante pero puede resultar demasiado complicada, exigente y lenta para algunos jugadores.

AHORA DECIMOS

Hace más de un año que está disponible, pero «Galaxies» es hoy mejor juego de lo que fue en el momento de su lanzamiento, y eso que llegó a Europa con más de seis meses de retraso. Pero el caso es que se han solucionado buena parte de los problemillas de «Galaxies» por medio de parches. Sigue requiriendo dedicarle tiempo para disfrutarlo a tope, pero tras la llegada de la expansión «Jump to Lightspeed» –basada en las naves de "Star Wars"– «Galaxies» es, sin duda, un juego mucho más interesante. En resumen, ahora, mucho mejor.



▲ Podremos elegir cualquier bando o mantenernos al margen del conflicto. La libertad de acción y las posibilidades son enormemente amplias y hasta abrumadoras.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Rol
- PVP Rec.: 29,95 €
- Comentado: MM 108 (Enero 2004)
- Idioma: Inglés (voces y textos) Castellano (manual)
- Estudio/Compañía: SOE/LucasArts
- Distrib.: Activision Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.lucasarts.com



LA ANTIGUA NOTA
▶ SIENDO TAN AMPLIO, basado en "Star Wars" y con una calidad audiovisual tremenda, está llamado a convertirse en el rey de rol online.



LA NUEVA NOTA
87
▶ ¿TE IMPORTA EMPEZAR DE CERO? Otros llevan mucho tiempo jugando pero, puedes descubrir un juego de rol online estupendo.



▲ El diseño del juego está concebido para fomentar la cooperación entre la comunidad de jugadores, en el comercio fundamentalmente.



▲ La progresión del personaje es lenta al principio. Y si quieres competir con jugadores que ya llevan tiempo jugando te costará dedicarle horas.

Medieval Total War

¡Estrategia total!

ANTES DECÍAMOS

Batallas épicas, fortalezas asediadas, las cruzadas, el clero... Así era la Edad Media y de eso trata «Medieval». Una formidable combinación de estrategia en tiempo real y por turnos. Todo para extender la hegemonía de nuestra potencia medieval. El juego se desarrolla en dos niveles, uno de gestión –con una estrategia profunda y de alcance–, y otro más táctico, que corresponde a las batallas de gran espectacularidad. Éste último premia el talento estratégico para dirigir grandes formaciones de múltiples unidades. ¡Una gozada!

AHORA DECIMOS

«Medieval» mantuvo el concepto inicado con «Shogun. Total War» y lo supo potenciar al máximo con una mayor estilo de juego más rico y complejo. Esta vez, la ambientación, –llevada al mapa que comprendía de la Europa Occidental al Oriente Medio medievales– cobró un encanto especial. En su estilo y por ahora, sólo se ha visto superado por «Rome», su sucesor. Podríamos continuar diciéndote más y más cosas estupendas del juego pero... con el espacio que tenemos aquí, sólo una cosa más: ¡es una auténtica maravilla!



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 92 (Sept. 002)
- Idioma: Castellano (textos y manual)
- Estudio/Compañía: The Creative Assembly/Activision
- Distrib.: Activision Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Marzo 2005
- Web: www.totalwar.com

LA ANTIGUA NOTA **92**
UN JUEGO PERFECTO... Para los aficionados a la estrategia total. Puedes concentrarte en el aspecto militar, la gestión o en ambos.

LA NUEVA NOTA **89**
IMPRESCINDIBLE. Si no jugaste «Medieval», eres aficionado de la estrategia, y con este precio... ¿a qué estás esperando?



▲ Las campañas recogen varios tramos históricos del medievo, con sus fronteras y evolución tecnológica.



▲ En el mapa estratégico se desarrollan todas las taréas de gestión: economía, diplomacia, espionaje...

Painkiller Black Edition

Sólo el penitente se divertirá

ANTES DECÍAMOS

Si mueres, esperas ir al cielo o al infierno ¿no? Pero, ¿y si resulta que tienes que luchar contra un ejército de demonios para expiar tus pecados? «Painkiller» es uno de esos juegos de acción simple, vertiginosa y hasta desmedida. Su ambientación gótica, inquietante y a veces macabra, te introduce en un inframundo plagado de enemigos. Al final de cada capítulo, te espera un jefe de final de fase con el que tendrás que ser ingenioso. Así es «Painkiller»: sencillo y muy divertido, sólo en ocasiones puede ser algo monótono, sí, pero siempre sin perder intensidad.

AHORA DECIMOS

Si «Painkiller» no ha hecho más ruido, seguramente se deba a que ha coincidido en 2004 con tres monstruos de la acción como «Doom 3», «Half-Life 2» y «Far Cry». Se trata de un juego que combina una tecnología de última generación, –gráficos y sonido–, con un estilo de juego arcade. Una mezcla nada original, pero que resulta interesante por que hacía tiempo que no se repetía. Cuenta con un diseño artístico sobrecogedor y, en este pack, incluye su expansión «Battle Out of Hell», que mantiene el mismo estilo y añade muchas horas de juego.



▲ Al enfrentarnos a un jefe de final de fase, vamos a tener que echar mano del ingenio y la astucia para derrotarle. Te quedarás de piedra con sus impresionantes tamaños y aspectos.



▲ No hay mucha variedad de armas, pero cada una tiene distintos modos de uso.



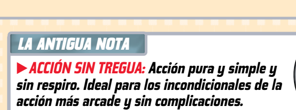
▲ El diseño de los escenarios es brillante, opresivo, sugerente y... ¡verás qué sustos!



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- PVP Rec.: 39,95 €
- Comentado: MM 112 (Mayo 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: People Can Fly/DreamCatcher
- Distrib.: Virgin Play Nº de CDs: 4
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.painkillergame.com



LA ANTIGUA NOTA **90**
ACCIÓN SIN TREGUA: Acción pura y simple y sin respiro. Ideal para los incondicionales de la acción más arcade y sin complicaciones.

LA NUEVA NOTA **88**
DESCARGA DE ADRENALINA. Perfecto para matar cinco minutos o, si eres una máquina, darte un atracón de tiros y sustos.

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
Day of Defeat	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
Medieval. Total War	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2	19,95€
Spider-Man. The Movie	19,95€
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	29,95€
X-Men. La Venganza de Lobezno	19,95€

ATARI – ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,90€
Neverwinter Nights	19,95€

ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
Need for Speed Underground	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 4	19,95€

ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Devastation	9,95€
Midnight Nowhere	19,95€
New World Order	9,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Team Factor	19,95€
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,95€
Trainz	19,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€

FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Ajedrez Premium	9,95€
Apache vs Havoc	9,95€
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally 2	9,95€
Submarine Titans	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
Football Generation	9,95€

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€
Spellforce Gold	39,95€
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99€

MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	49,99€
Age of Mythology Gold	49,99€

PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€
Command & Conquer Renegade	9,95€

PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Beach Life	17,95€
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€
Crisis Team Ambulance Driver	17,95€
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Soldier of Fortune 2	17,95€
Tomb Raider. Lara Croft. El Ángel de la Oscuridad	19,95€

Series clásicas

Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€
PROEIN – SERIE ORO	
Praetorians	19,95€
PUNTO SOFT – HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€
PUNTO SOFT – DREAMLINE	
Echelon Wind Warriors	19,9€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€
TAKE 2	
Vietcong Purple Haze	29,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Grand Theft Auto 3	19,99€
Grand Theft Auto. Vice City	19,99€
Mafia	19,99€
Midnight Club II	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Stronghold Crusader	19,99€
Vietcong	19,99€
Trópico 2: Pirate Cove	19,99€
UBI SOFT – CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Bang! Gunship Elite	5,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest. Frontier Wars	5,95€
Dungeon Siege	9,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pandora´s Box	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Rayman	5,95€
Splinter Cell	9,95€
Will Rock	5,95€
XIII	9,95€
VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
Baldur's Gate	11,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Iron Storm	19,95€
Max Payne	17,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
Pack Aventura	19,95€
Pack Estrategia	19,95€
Pack Sports	14,95€
Pack Haegemonia + War & Peace	14,95€
Pack Iron Storm + Corsarios Gold	14,95€
Painkiller Black Edition	39,95€
The Omega Stone	14,95€
Tripack Adventure	14,95€
Syberian Collector's Edition	29,95€
VIVENDI – BEST SELLER	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth EE	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Pack Tolkien	39,95€
Starcraft + Brood War	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€
ZETA GAMES – TITANIUM	
American Conquest	14,95€
Aquanox	9,95€
Blitzkrieg	14,95€
Cossacks Anthology	29,95€
Cultures II	9,95€
Etherlords	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€

Victoria: Un Imperio Bajo el Sol

Reina de la estrategia

ANTES DECÍAMOS

En un juego de estrategia, uno espera encontrarse con el clásico "ordeno y mando", pero... ¿qué pasa si los obreros se ponen en huelga y tu vecino moviliza su ejército en la frontera? Eso te puede suceder en «Victoria». Muy complejo y riguroso, en el juego hemos de tomar parte en todos los ámbitos del gobierno de un país entre 1836 y 1920. Su falta de espectacularidad en los gráficos y un interfaz muy sobrio no invitan a jugar. A cambio, una vez entiendes su mecánica, resulta una experiencia única para un aficionado a la estrategia.

AHORA DECIMOS

No existe un juego de estrategia histórica más exhaustivo que «Victoria» aunque la mayoría seguro que son mucho más vistosos. Su tremenda riqueza y complejidad lo apartan de la sencillez que buscaría un novato. Y es que, el peso del juego recae en su mayor parte sobre el jugador, al que se le exige una dedicación especial que, eso sí, se recompensa a largo plazo. Por otra parte, sus requisitos de hardware son mínimos y sus cualidades no han perdido ningún valor. Es un juego para entusiastas de la estrategia en estado puro.





▲ Las ayudas en línea hacen más llevaderos los primeros y complicados momentos del juego.



▲ Dado que ofrece un montón de países para elegir puedes jugar múltiples campañas. Inagotable.

Midnight Club II

Velocidad extrema



▲ Sin pretender demasiado realismo, hay multitud de elementos en carrera que están dirigidos exclusivamente a hacer que la competición sea, más que nada, divertida.



▲ El juego consiste en dominar los atajos y esquivar los obstáculos apurando al máximo.



▲ Las repeticiones son muy buenas, gracias a que cuenta con un montón de cámaras.

ANTES DECÍAMOS

¿Serás capaz de llegar el primero y de una pieza? Por que, ese cochazo, no vale nada si no es capaz de levantarle las pegatinas a sus rivales de una pasada. «Midnight Club II» es un juego de carreras clandestinas en circuitos urbanos, con el que tienes que competir, esquivar el tráfico y, de vez en cuando, dar esquinazo a la "poli". Esto que ya has visto en «NFS Underground», viene aquí algunas novedades, como la de las carreras no lineales, en las que hay que pasar por puntos de control que se van marcando a lo largo de cada carrera. Vamos, que es imposible aprenderse los circuitos. Todo ello hace de «Midnight Club II», uno de los juegos más adictivos del género.

AHORA DECIMOS

Si bien, la propuesta de «Midnight Club II» nos la conocemos ya, el juego aportó interesantes modos de juego al género. Técnicamente, no te va a sorprender, –sus gráficos son algo simplones e incluso un tanto monótonos, siempre de noche– pero entre los juegos de velocidad, hay pocos con tantas modalidades y tan distintas. Aún así, el aspecto en el que este juego es único, es el de las partidas online, en las que la competitividad y la diversión se disparan. Es, algo así como un «Unreal Tournamente», sólo que al volante y a mejor precio.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Velocidad
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 104 (Sept. 2003)
- Idioma: Castellano (textos y manual)
- Estudio/Comp.: Rockstar/Take 2
- Distrib.: Take 2 Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Marzo
- Web: www.rockstargames.com/midnightclub2/mc2_home.html

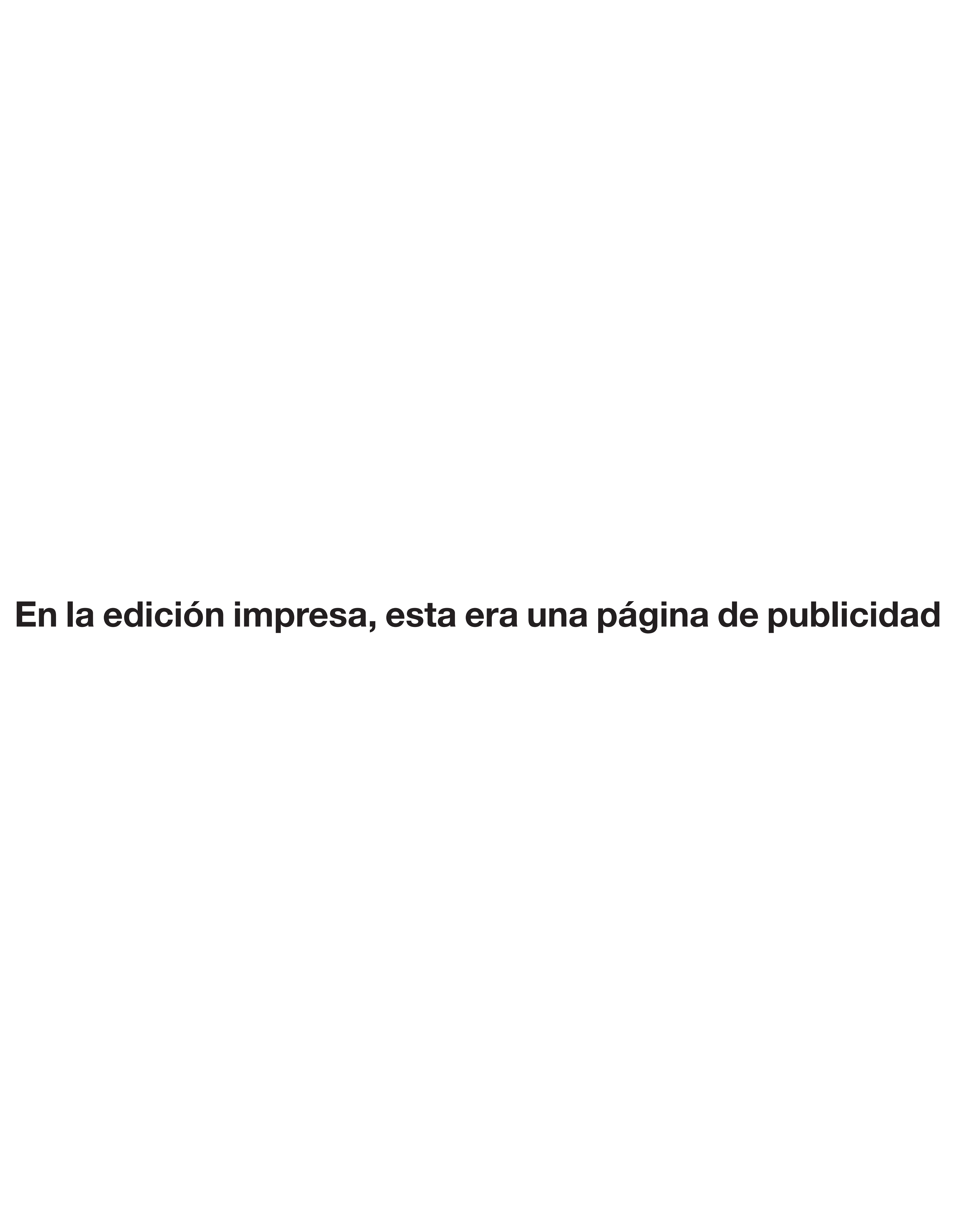
LA ANTIGUA NOTA 80

CARRERAS MUY DISPUTADAS. La sensación de velocidad es tremenda. Espectacular y con un magnífico modo multijugador.

LA NUEVA NOTA 75

UN BUEN JUEGO PARA COMPETIR. ...Aunque, hay ya un buen puñado de títulos que le llevan cierta ventaja y no son mucho más caros.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

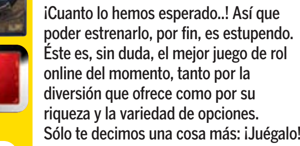
Los Recomendados

El rol se viste de gala este mes encumbrando a sus dos mejores títulos a lo más alto de nuestros recomendados, con los universos de "Warcraft" y de "Star Wars" como telón de fondo, junto con la sorpresa de «City of Heroes».



1 N

World of Warcraft



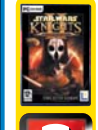
Rol · LucasArts
Activision · 44,99 €

¡Cuanto lo hemos esperado..! Así que poder estrenarlo, por fin, es estupendo. Éste es, sin duda, el mejor juego de rol online del momento, tanto por la diversión que ofrece como por su riqueza y la variedad de opciones. Sólo te decimos una cosa más: ¡Juégalo!

Comentado en Micromanía 122
Puntuación: 94







2 N

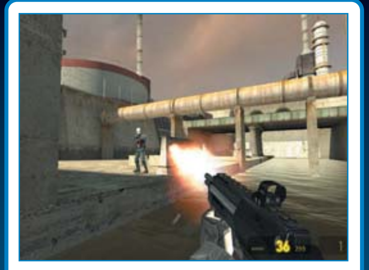
Caballeros de la Antigua República II

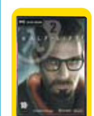
Rol · LucasArts
Activision · 49,95 €

El mejor rol y Star Wars vuelven a dar un juego genial. Los chicos de Obsidian han conseguido mejorar el trabajo de Bioware, ¡Formidable!

Comentado en Micromanía 122
Puntuación: 94







3

Half-Life 2

Acción · Valve Software
Vivendi · 54,99 €

Sin lugar a dudas, el mejor juego de acción del momento. Se ha convertido de forma instantánea en un absoluto clásico que ningún aficionado debería perderse.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 98





8 N

City of Heroes

Rol Online · NCSoft
Friendware · 39,95 €

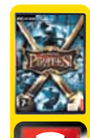
Variado y entretenido, nos ofrece una interesante combinación entre el rol online y el universo de los cómics de superhéroes. Crea al tuyo y dedícate a salvar al mundo...

Comentado en Micromanía 122
Puntuación: 87









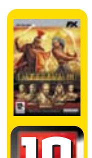
9

Sid Meier's Pirates!

Aventura/Acción · Firaxis/Atari · Atari · 49,99 €

El maestro Meier ha rescatado un clásico de todos los tiempos quince años después y, sin variar apenas la idea original, ha vuelto a crear un juegazo la mar... de divertido.

Comentado en Micromanía 120
Puntuación: 93



10

Imperivm III

Estrategia · Haemimont
FX Interactive · 19,95 €

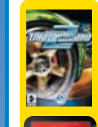
Fiel a su estilo, sencillo y muy completo, la saga culmina con un episodio que está basado en las batallas más decisivas que hubo de librar el Imperio Romano.

Comentado en Micromanía 121
Puntuación: 92











11

Need For Speed Underground 2

Velocidad · EA Games
Electronic Arts · 49,95 €

El tuning en todas sus variantes vuelve a ser protagonista de este título, de lo más variado y divertido que se puede jugar en su género.

Comentado en Micromanía 118
Puntuación: 93



La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia

Rome: Total War

The Creative Assembly · Activision · 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que pueda superar a «Rome», pues es absolutamente brillante en todas sus facetas.

Comentado en MM 117 · Puntuación: 96



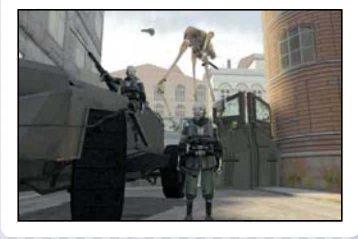
Acción

Half-Life 2

Valve Software · Vivendi · 54,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde hace cuatro meses es la referencia a seguir en el género de la acción.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 98



Aventura

La Fuga de Monkey Island

LucasArts · EA · 17,95 €

Lleva aquí más tiempo del que recordamos porque es inimitable. La aventura continúa dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

Comentado en MM 70 · Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Imperivm III (+12)	Estrategia	FX Interactive
2. Los Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
3. PC Fútbol 2005 (+3)	Deportivo	Planeta deAgostini
4. La Batalla por la Tierra Media (+12)	Estrategia	Electronic Arts
5. Alejandro Magno (+12)	Estrategia	Ubi Soft
6. Imperivm II Premium (+12)	Estrategia	FX Interactive
7. Half-Life 2 (+18)	Acción	Sierra/Vivendi
8. NFS: Underground 2 (+3)	Velocidad	Electronic Arts
9. FIFA Football 2005 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
10. Patrician III (+3)	Estrategia	FX Interactive

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Enero de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Sega
2. Half-Life 2 (+18)	Accion	Vivendi
3. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
4. LOTR: Battle for M. Earth (+12)	Estrategia	Electronic Arts
5. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
6. Vampire: Bloodlines (+18)	Aventura	Activision
7. Far Cry (+18)	Acción	Ubi Soft
8. MoH: Pacific Assault (+16)	Acción	Electronic Arts
9. RollerCoaster Tycoon 3 (+3)	Estrategia	Atari
10. Doom 3 (+18)	Acción	Activision

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a Enero de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. Half-Life 2 (+18)	Accion	Vivendi
2. Call of Duty: GOTY Edition (+18)	Accion	Activision
3. LOTR: Battle for M. Earth (+12)	Estrategia	Electronic Arts
4. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Atari
5. Warhammer 40K D. of W. (+16)	Estrategia	THQ
6. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
7. SW: Knights of the Old Rep. (+12)	Rol	Activision
8. The Sims 2: DVD Edit. (+7)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
9. C&C: Red Alert (+7)	Estrategia	Electronic Arts
10. Vampire: Bloodlines (+18)	Aventura	Activision

* Datos elaborados por Game Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Enero de 2005.

Medal of Honor Pacific Assault

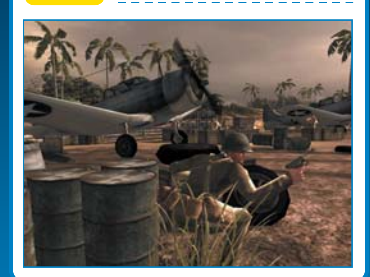


➲ Acción ➲ E.A.L.A./E.A. Games
➲ Electronic Arts ➲ 49,95 €

4

La acción bélica más realista tiene una cita con cualquier amante del género. Un título sensacional con una jugabilidad a prueba de bomba.

➲ Comentado en Micromanía 119
➲ Puntuación: 97



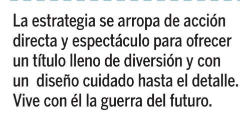
Act of War



➲ Estrategia ➲ Eugen Systems/Atari ➲ Atari ➲ 49,99 €

5

La estrategia se arropa de acción directa y espectáculo para ofrecer un título lleno de diversión y con un diseño cuidado hasta el detalle. Vive con él la guerra del futuro.

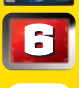


➲ Comentado en Micromanía 122
➲ Puntuación: 93

La Batalla por la Tierra Media



➲ Estrategia ➲ E.A. Games
➲ Electronic Arts ➲ 49,95 €



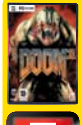
Los autores de «C&C Generals» han adaptado de maravilla las películas de "El Señor de los Anillos" y hecho un juego de estrategia soberbio.

➲ Comentado en Micromanía 119
➲ Puntuación: 95

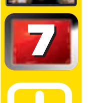


Doom 3





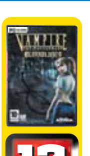
➲ Acción ➲ id Software/Activision
➲ Proein ➲ 54,95 €



Tras varios meses en los primeros puestos, su tremenda acción y su terror visceral siguen contando, y mucho, entre nuestros favoritos. De lo mejorcito en acción.

➲ Comentado en Micromanía 116
➲ Puntuación: 98

Vampire: Bloodlines



➲ Rol ➲ Troika Games/Activision
➲ Activision ➲ 49,95 €

12

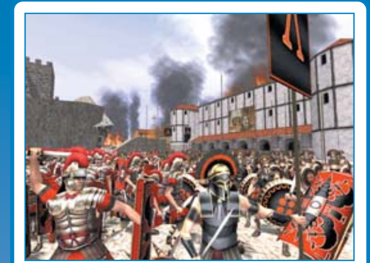
Reproduce con maestría el mundo, apasionante, de "Vampiro La Mascarada", sin olvidar la acción y la aventura como ingredientes. Y su realización técnica es de miedo.

➲ Comentado en Micromanía 120
➲ Puntuación: 90





Rome: Total War





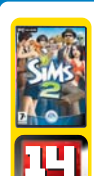
➲ Estrategia ➲ The Creative Assembly ➲ Activision ➲ 49,95 €

13

Las batallas más impresionantes que se han visto en su género. El rigor histórico, la amplitud de la campaña y su profundidad lo hacen grande como muy pocos.

➲ Comentado en Micromanía 117
➲ Puntuación: 96

Los Sims 2



➲ Simulador ➲ Maxis
➲ Electronic Arts ➲ 59,95 €

14

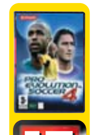
Sin duda, es el simulador social más completo, cuidado al detalle y lleno de opciones de todos los tiempos. Las posibilidades con estos locos bajitos son infinitas...

➲ Comentado en Micromanía 117
➲ Puntuación: 94



Pro Evolution Soccer 4





➲ Deportivo ➲ KCET/Konami
➲ Konami ➲ 34,95 €

15

El mejor simulador del deporte rey nos ofrece un sistema de juego de lo más completo y enormemente sencillo, junto a un realismo total.

➲ Comentado en Micromanía 119
➲ Puntuación: 94

Rol

Caballeros de la Antigua República

➲ Bioware/LucasArts/Activ. ➲ Proein ➲ 49,95 €

Resulta paradójico calificar este juego de realista cuando se trata de ciencia ficción pura pero, si juegas con él, seguro que llegarás a entendernos.

➲ Comentado en MM 108 ➲ Puntuación: 94

Velocidad

TOCA Race Driver 2

➲ Codemasters ➲ Proein ➲ 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

➲ Comentado en MM 112 ➲ Puntuación: 90



Simulación

Pacific Fighters

➲ Maddox/1C/Ubisoft ➲ Ubisoft ➲ 29,95 €

Habiendo perfeccionado la serie «IL2» este simulador, que nos lleva a la guerra del Pacífico es, sin duda, lo mejor del momento en el género.

➲ Comentado en MM 119 ➲ Puntuación: 87



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

➲ KCET/Konami ➲ Konami ➲ 34,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

➲ Comentado en MM 119 ➲ Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Este mes no se ha dado ninguna entrada en el género estratégico, pero sí bastante movimiento, con el que «Imperivm III» se ha alzado a un muy merecido primer puesto.



1 Imperivm III
- 31% de las votaciones
- MM 121 · Puntuación: 92
- Haemimont Games
- FX Interactive



2 Rome. Total War
- 28% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 96
- Creative Assembly/Activision
- Activision



3 Los Sims 2
- 19% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 94
- Maxis/Electronic Arts
- Electronic Arts

4 ESDLA: La Batalla por la Tierra Media
- 14% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 95
- EA Games
- Electronic Arts

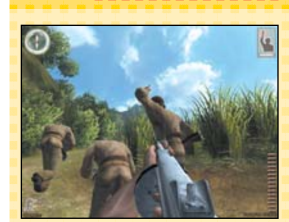
5 Warhammer 40.000 Dawn of War
- 8% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 92
- Relic/THQ
- Proein

Acción

Nadie se extrañará al ver que «Half-Life 2» sigue siendo vuestro favorito, y seguro que por mucho tiempo. Y además, este mes vuelve a la lista el estupendo «Far Cry».



1 Half-Life 2
- 30% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 98
- Valve/Sierra
- Vivendi



2 Medal of Honor: Pacific Assault
- 23% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 97
- E.A.L.A./EA Games
- Electronic Arts



3 Far Cry (N)
- 17% de las votaciones
- MM 110 · Puntuación: 97
- Crytek
- Ubisoft

4 The Chronicles of Riddick
- 16% de las votaciones
- MM 120 · Puntuación: 91
- Starbreeze/Sierra
- Vivendi

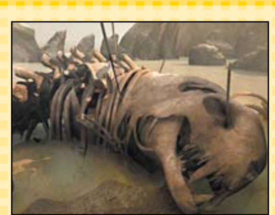
5 Prince of Persia El Arma del Guerrero
- 14% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 96
- Ubisoft Montreal
- Ubisoft

Aventura

Sid Meier y sus piratas mantienen el control en el género aventurero y siguen presidiendo un club que da la bienvenida al genial detective inglés Sherlock Holmes.



1 Sid Meier's Pirates!
- 28% de las votaciones
- MM 120 · Puntuación: 93
- Firaxis Games/Atari
- Atari



2 Myst IV: Revelation
- 24% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 84
- Team Revelation/Cyan
- Ubisoft



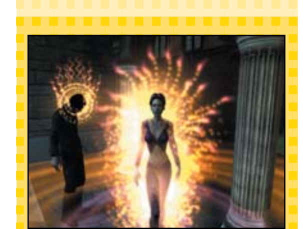
3 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
- 23% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 88
- High Voltage/Sierra
- Vivendi

4 Sherlock Holmes El Pendiente de Plata (N)
- 14% de las votaciones
- MM 121 · Puntuación: 80
- Frogware
- Nobilis Ibérica

5 Silent Hill 4 The Room
- 11% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 82
- Konami
- Konami

Rol

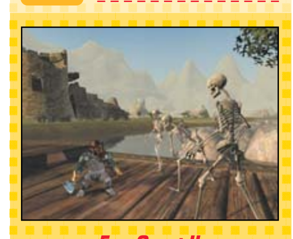
«Bloodlines» sigue ahí, en el trono del rol, pero la sorpresa es que los siguientes dos puestos los han alcanzado sendos juegos de rol online, una buena prueba de su éxito.



1 Vampire BloodLines
- 35% de las votaciones
- MM 120 · Puntuación: 90
- Troika Games/Activision
- Atari



2 Lineage II
- 28% de las votaciones
- MM 120 · Puntuación: 82
- NCSoft
- Friendware



3 EverQuest II (N)
- 17% de las votaciones
- MM 121 · Puntuación: 86
- SOE
- Ubisoft

4 Sacred. La Leyenda del Arma Sagrada
- 15% de las votaciones
- MM 115 · Puntuación: 92
- Ascaron
- FX Interactive

5 El Templo del Mal Elemental
- 5% de las votaciones
- MM 107 · Puntuación: 90
- Troika Games/Atari
- Atari

Velocidad

La línea de meta mantiene en sus primeros puestos a los mismos corredores, con los coches tuneados de «NFS Underground 2», seguidos de cerca por los castañazos de «FlatOut».



1 Need For Speed Underground 2
- 29% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Games
- Electronic Arts



2 FlatOut
- 26% de las votaciones
- MM 120 · Puntuación: 85
- Bugbear/Empire
- Virgin Play



3 TOCA Race Driver 2
- 23% de las votaciones
- MM 111 · Puntuación: 90
- Codemasters
- Proein

4 TrackManía
- 13% de las votaciones
- MM 114 · Puntuación: 80
- Nadeo/Brigades
- PuntoSoft

5 Xpand Rally (N)
- 9% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 85
- Techland
- Zeta Games



El espontáneo

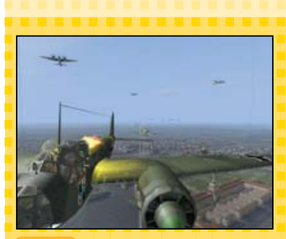
"Los casos de CSI que veo en la tele son mucho más fáciles de resolver que los de «CSI: Miami». Aquí quisiera yo ver a los chicos de Grissom..."

Elena (Madrid)

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

Pocas novedades en el género, y con la prueba irrefutable de que el genial «Il-2:Sturmovik», a pesar de su "edad", sigue siendo vuestro favorito para volar...

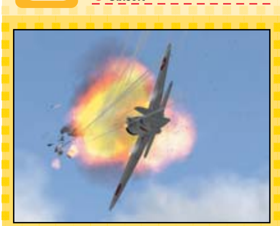




1 IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
- 30% de las votaciones
- MM 100 · Puntuación: 94
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft



2 Lock On: Air Combat Simulations
- 24% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft



3 Pacific Fighters
- 22% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft

4 X-Plane Flight Simulator v.7
- 17% de las votaciones
- MM 112 · Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware

5 Flight Simulator 2004
- 7% de las votaciones
- MM 95 · Puntuación: 82
- Microsoft
- Microsoft

Deportivos

La gran jugabilidad de «Pro Evolution Soccer 4» sigue imponiéndose en un género en el que tanto el tenis como el skate de calidad alcanzan también muy buenos puestos.





1 Pro Evolution Soccer 4
- 34% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 94
- KCET/Konami
- Konami







2 Top Spin
- 25% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 87
- PamDev/Atari
- Atari





3 Tony Hawk's Underground 2
- 18% de las votaciones
- MM 120 · Puntuación: 85
- Neversoft/Activision
- Activision





4 FIFA 2005
- 17% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts





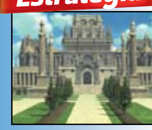


5 Football Manager 2005
- 6% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 80
- Sports Interactive/Sega
- Atari

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Civilization III	2 Commandos	3 Warcraft II. TOD
39% de las votaciones	31% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 42	Comentado en MM 25
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 86
Firaxis	Pyro Studios	Blizzard

Acción



1 Quake III Arena	2 RTC Wolfenstein	3 M.O.H.: Allied A.
35% de las votaciones	34% de las votaciones	31% de las votaciones
Comentado en MM 60	Comentado en MM 84	Comentado en MM 85
Puntuación: 96	Puntuación: 97	Puntuación: 98
ID Software	Gray Matter/Id	2015/Electronic Arts

Aventura



1 Monkey Island 4	2 L.S. Larry VII	3 Sam & Max
51% de las votaciones	28% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 27	Coment. en MM 70 (IIEp.)
Puntuación: 89	Puntuación: 80	Puntuación: 95
LucasArts	Sierra	LucasArts

Rol



1 Diablo II	2 Baldur's Gate II	3 Ultima VII
39% de las votaciones	33% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 67	Comentado en MM 50	Coment. en MM 63 (II Ep)
Puntuación: 85	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Blizzard	Bioware	Origin

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Need For Speed	3 Moto GP 2
40% de las votaciones	32% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 107	Comentado en MM 102
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 88
Microprose	EA Games	Climax

Simulación



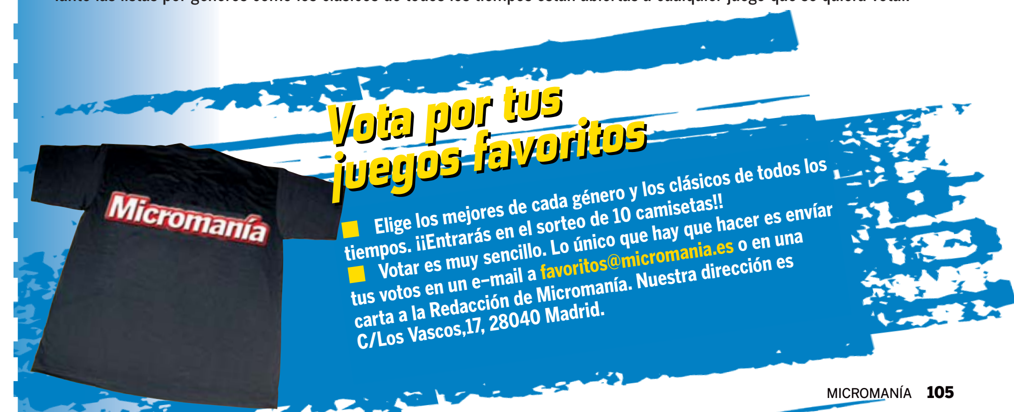
1 Silent Hunter II	2 IL-2 Sturmovik	3 Flight Sim. 2002
40% de las votaciones	37% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 84	Comentado en MM 83	Comentado en MM 83
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 88
SSI/Ubisoft	1C/Maddox Games	Microsoft

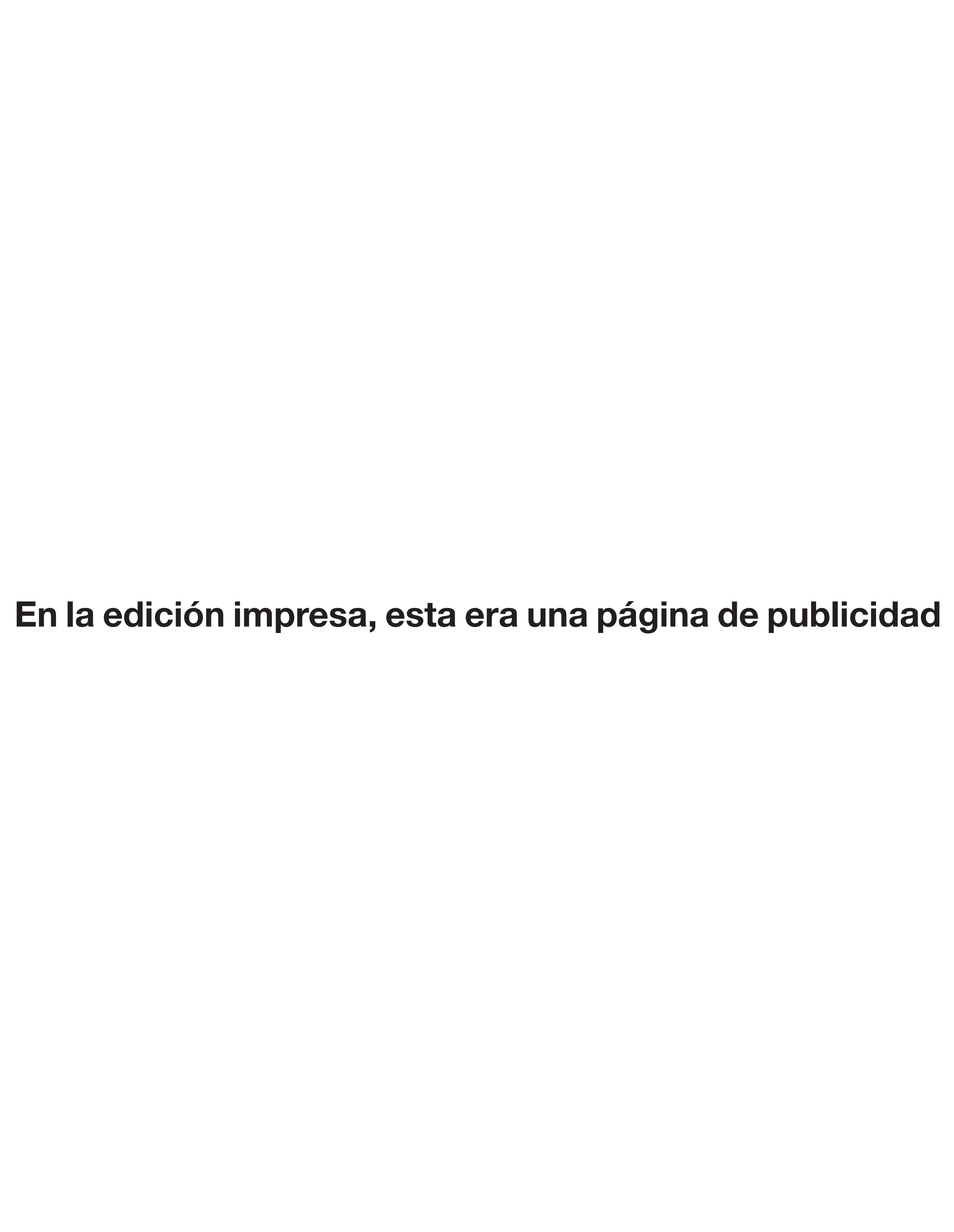
Deportivos

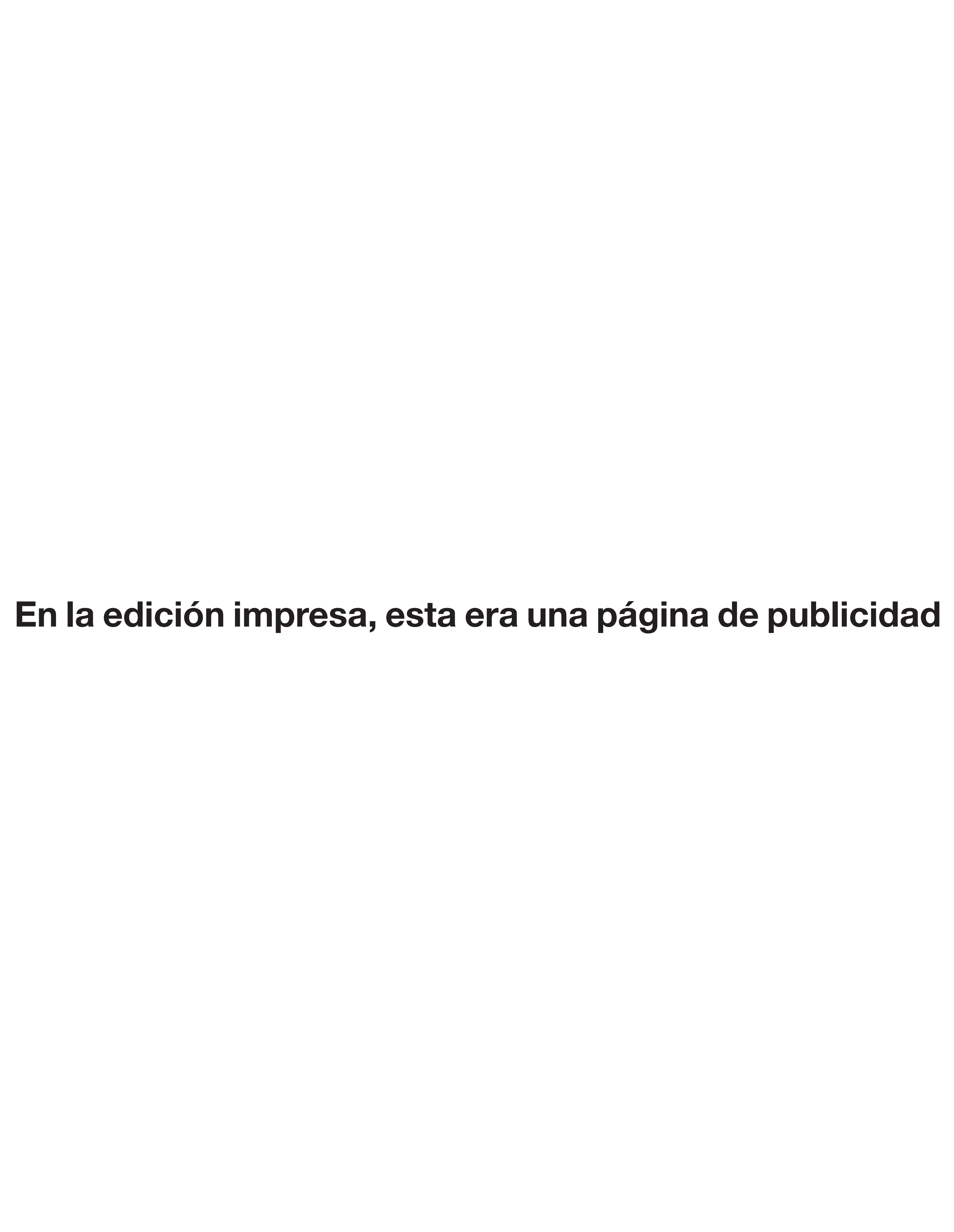


1 Virtua Tennis	2 PC Fútbol 2001	3 FIFA 2002
55% de las votaciones	30% de las votaciones	15% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 66	Comentado en MM 80
Puntuación: 92	Puntuación: 86	Puntuación: 71
Sega	Dinamic	EA Sports

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



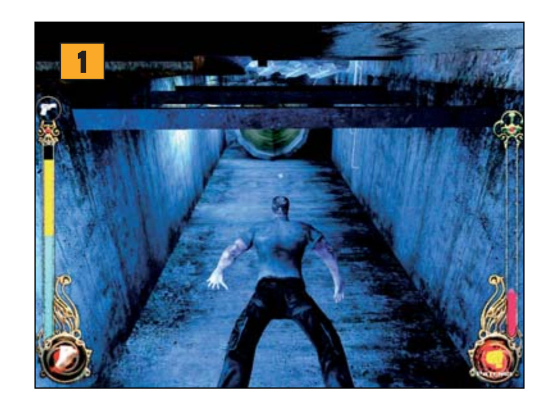
Vampire The Masquerade. Bloodlines
El poder de la sangre (Parte II)

El mes pasado te quedaste a las puertas de la guarida de los Nosferatu, pero aún tienes que resolver el misterio del sarcófago y seguir cumpliendo muchas misiones para tu príncipe vampiro. En esta segunda parte de la guía tienes todas las claves para completar la aventura, así que afila bien los colmillos.

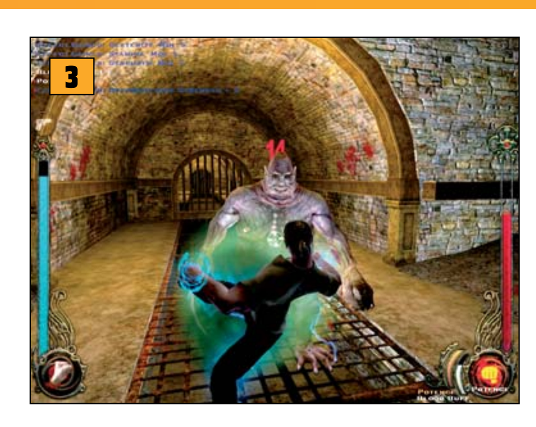
Tras el combate con Andrei, ha llegado el momento de bajar a las alcantarillas, en busca de los Nosferatu. Desciende por las tuberías hasta que llegues a una sala con dos tuberías más pequeñas. Agáchate para poder continuar por la de la izquierda y sube por la escalera que hay dentro. Ahora, a la derecha por otra tubería y luego sigue de frente y a la derecha hasta llegar a una amplia sala de luces rojas. Mueve la rueda de la pared y deja que te arrastre hacia abajo. Caerás en un depósito y sólo podrás nadar adelante. Salta al otro lado para cruzar a la otra sala por uno de los tubos pequeños. Una vez aquí, **lanza los barriles** sobre la segunda noria para romperla y sube. Sigue avanzando hasta llegar a una sala llena de depósitos de agua, continúa por la pasarela hasta las escaleras. Baja y luego ve a la izquierda, donde verás un agujero en el suelo. **Déjate caer** y aparecerás en un depósito. Avanza, sube por las escaleras y llegarás a una gran sala.

LOS DOS DEPÓSITOS

Ten cuidado porque todo está electrificado. Para salir de aquí, tienes que seguir varios pasos por orden: sube por la escalerilla (cuidado con la electricidad) y abre con la **ganzúa** la puerta del fondo. Aquí encontrarás un panel para desconectar la corriente de la sala. Sal de nuevo y fíjate en los aparatos que están cerca de la puerta. Tienes que desactivar el flujo de agua **pulsando la palanca**, esperar, y volver a llenarla. Te habrás dado cuenta de que en la parte de abajo hay una zona inundada por la que se puede bucear pero donde la corriente no te deja avanzar más. Activando la palanca, desactivas un ventilador y vacías los dos depósitos a los que conduce una tubería, pero nos interesa que estén llenos para poder alcanzar la salida. Por eso debes volver a pulsar la palanca, para que los depósitos comiencen a llenarse.

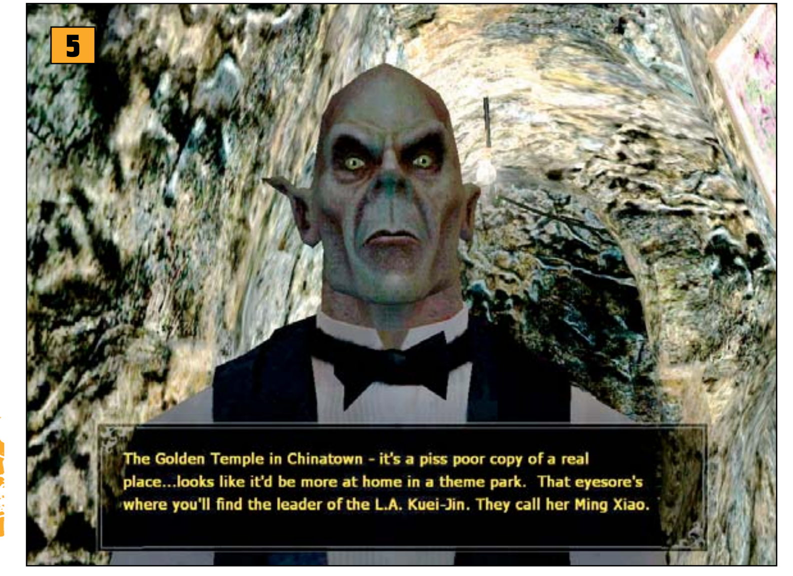








(1) En la zona electrificada, tendrás que nadar a toda prisa para no quedar atrapado. **(2)** Si subes por la escalerilla y desbloqueas la puerta, podrás quitar la electricidad del agua. **(3)** Los túneles de acceso a la guarida Nosferatu están llenos de enemigos pero podrás evitarlos si giras rápido en las esquinas. **(4)** Para no caer al agua hirviendo, coge el camino de la derecha nada más salir y luego salta con cuidado. **(5)** Gary es el jefe de los Nosferatu. Él te indicará que tu aventura debe continuar en Chinatown. Deberás hablar con Ming Xiao.



Para acceder al segundo depósito hay que vaciarlos primero, volver a llenarlos y nadar a toda prisa antes de que la turbina se active

Mientras tanto, ¡corre! Bucea lo más rápido que puedas en dirección al **depósito 2** (Reservoir 2). Cuando hayas alcanzado la parte superior, estarás de nuevo en tierra firme. Avanza un poco, pulsa una palanca para subir una verja y te enfrentarás con un nuevo jefe final. **Ver cuadro: Combate contra el ghoul de guerra.**

A POR LOS NOSFERATU

Tras derrotarlo, entra por la rejilla de ventilación y desciende por la tubería. La parte que viene ahora es lineal: mantente siempre a la izquierda y llegarás al final, aunque primero debes hacer izquierda, izquierda, derecha, derecha y buscar un esqueleto que está en el suelo para conseguir la "**Pass Key**". Con ella en tu poder, continúa hacia la sala de control. Con la Pass Key, abre la trampilla y desciende por ella. Estás en los túneles Nosferatu. Avanza hasta encontrarte con Gary, su jefe. Tras la charla, sal por la puerta de la derecha...

CHINATOWN

Tu primera misión aquí es presentar tus respetos a la líder de los Kuei-Jin, Ming Xao. Ésta se encuentra al fondo de la calle principal, en **la pagoda**. Trátala cortésmente y te dirá que debes ir al restaurante Red Dragon y hablar con Wong Ho. El restaurante está a la entrada de la calle principal. Dile a la camerera que deseas hablar con Wong Ho. Sube por el ascensor y Wong Ho te dirá que acaban de raptar a su hija, Kiki. Acepta ir en su busca y baja de nuevo a la calle para dirigirte hacia el Lotus Blossom. Lo mejor es que vayas **de puerta en puerta** limpiando el piso inferior. Cuando la hayas despejado, sube a la de arriba y repite la operación. Ahora es el momento de entrar a la única habitación que tiene un **candado** puesto. Utiliza la ganzúa, pero si no puedes, no te preocupes: tienes **una llave** en la habitación de la izquierda. Ya sólo tienes que rescatar a Kiki, quien te seguirá de vuelta hasta el restaurante Red Dragon.

Quiz 1

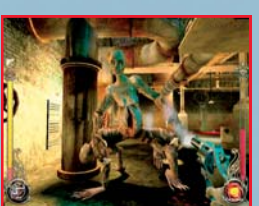
¿Qué mutación sufre el Tzemisce en la segunda mitad del juego?

- **A.** Caldero de sangre
- **B.** Forma de guerra
- **C.** Manto de oscuridad

EL CLUB GLAZE

Al volver a hablar con Wong Ho, te dice que vayas a ver a un misterioso hombre llamado Zhao, en la empresa Zhao's Imports. Entra en el almacén y habla con él. Te dirá que debes ir a ver a un tal Johny y que el código de la puerta de su club Glaze es 725. El club Glaze se encuentra cerca del Lotus Blossom, en uno de los callejones de Chinatown. Teclea "**725**" en el cajetín de seguridad de la entrada y una vez dentro, ve a la zona del pinchadiscos y localiza a Ricky en el reservado. Si tienes suficientes puntos de habilidades men- ▶▶

COMBATE CON EL GHOUL DE GUERRA





ANTES DE QUE TE CAIGAS DE ESPALDAS al ver el tamaño de este bicho, te diremos que puedes evitar combatir contra él si no quieres. Tienes que ser rápido, eso sí: dirígete a la esquina superior derecha de la habitación y busca un saliente en la pared, que está tapado por unos barriles. Apártalos y ahora camina con cuidado por el saliente, hasta que alcances una rejilla de ventilación que emite un brillo. Rómpela y te habrás librado del combate, aunque es probable que hayas recibido algún golpe mientras apartabas los barriles.

SI NO TE DA TIEMPO, tendrás que atacarle. Lo mejor es que te mantengas a distancia y le dispares para que te dé tiempo a esquivar los saltos que pega. Justo tras dar el salto intentará golpearte, así que acércate poco a poco y golpéale desde el lateral o desde atrás cuando haya dejado de atacar con los brazos.

ACABAR CON ÉL ES CUESTIÓN DE PACIENCIA. Si sigues la técnica que te hemos descrito, lograrás derrotarle sin problemas al cabo de unos minutos. Si esto te ha parecido duro, verás que no era nada más adelante: te enfrentarás contra varios Ghouls de guerra más, pero ya sabes qué sistema debes utilizar para eliminarlos.





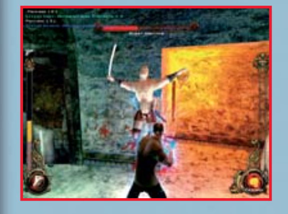
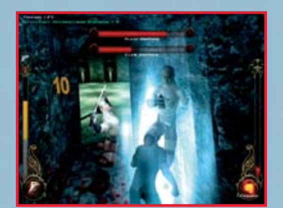
(6) Primero debes ir al tradicional restaurante chino, The Red Dragon. **(7)** Antes de liberar a la hija de Wong Ho, asegúrate de que has despejado el camino de la planta de abajo. **(8)** En el edificio de Fu Sindicate, te someterán a varias pruebas para comprobar tu resistencia vampírica. **(9)** Barrabus te será de gran ayuda en el edificio del Fu Sindicate, él te abrirá el acceso a las sucesivas puertas. **(10)** Superar la mansión de los Giovanni es más sencillo si utilizas la puerta secreta que está situada antes del salón, en el recibidor, nada más entrar.





Barrabus el "hacker" te ayudará a limpiar de datos acerca de los Vástagos los ordenadores del Fu Sindícate. ¡Protégelo a toda costa!

HERMANOS GARRA Y ESPADA

ESTE SIMPÁTICO PAR DE GEMELOS del clan Kuei-Jin al servicio de los Giovanni tienen muy malas pulgas. Son muy rápidos, fuertes y se pueden teletransportar. Para colmo, cuando se unen en la parte central del circo, pueden crear una onda expansiva que debilita a tu vampiro a distancia.

CONCÉNTRATE EN UNO DE ELLOS, concretamente en Garra, que es más sencillo de eliminar. Siguen una secuencia de ataque bastante repetitiva, así que cuando veas que sueltan un par de espadazos o garrazos, es tu oportunidad de darles, pero apártate en cuanto golpees. Si ves que van a utilizar su ataque especial, dirígete a uno de los pasadizos laterales para que no te alcance la onda expansiva.

NO DEJES QUE TE RODEEN. Por eso es mejor que no luches en pleno centro del anfiteatro, sino en los pasillos laterales para que tengan que atacarte de uno en uno. Cuando hayas terminado con Garra, ataca con todas tus fuerzas a Espada, pero sé paciente: es mejor que des un golpe y te retires, ya que a estas alturas del combate te quedará muy poca energía y un solo golpe acabará contigo. Haz que te siga por los pasillos laterales para que no pueda teletransportarse con eficacia.

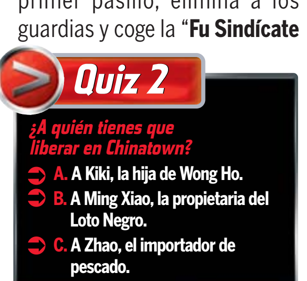
▶▶ tales, puedes convencerlo de que te deje ver a Johny en el piso de arriba. En cualquier caso, sube al despacho de Johny. Tras un breve intercambio de palabras, te atacará. Da buena cuenta de él y un misterioso hombre llamado Mandarín te invitará al edificio de Fu Sindicate.

CONTRA EL SINDICATO

Al entrar por la puerta principal, ve a la sala de la izquierda. El Mandarín te hablará desde una pantalla de TV, y te dirá que entres por la puerta de enfrente, un ascensor. Cuando llegues arriba te someterá a varias pruebas. La primera consiste en bañarte con rayos UVA, lo que no tiene consecuencias para ti. Avanza hasta la segunda zona. Aquí tendrás que saltar y esquivar varios rayos láser. La tercera prueba se complica: estás en una habitación con cuchillas giratorias y para detenerlas, dispara o golpea los cajetines de los motores, están en la pared de enfrente. En la siguiente habitación, encontrarás a un hombre con una cruz. Acaba con él y elimina después a los guardias de seguridad. En la siguiente prueba, tienes que evitar pisar el agua para que no electrocutarte. Equípate con la ametralladora rápidamente y **dispara a los cañones** hasta que se quemen. Después, rompe el cristal, salta al pasillo y elimina al Mandarín conseguir la "**Barrabus' Cell Key**".

RESCATE DE BARRABUS

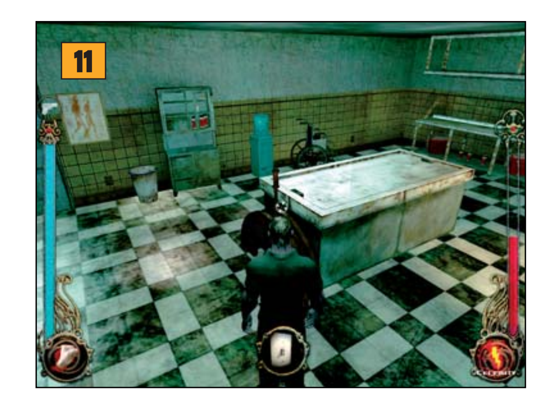
Avanza por el pasillo y entra por la puerta de la izquierda. Baja y abre la celda de Barrabus. En el primer pasillo, elimina a los guardias y coge la "**Fu Sindícate Office Key**". Entra con ella en la sala de servidores y Barrabus se conectará al ordenador, borrando la información. Después abrirá la puerta al vestíbulo del edificio. Síguelo, acaba con los guardias y sal del Fu Sindícate. Espera a que suene uno de los teléfonos, cógelo y Gary te dirá cuál es tu nuevo destino: el sarcófago está en una mansión propiedad del clan Giovanni. Monta en el taxi y dirígete hacia allí.



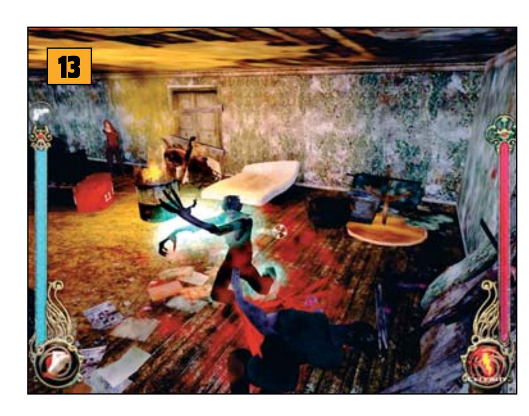
¿A quién tienes que liberar en Chinatown?
- **A.** A Kiki, la hija de Wong Ho.
- **B.** A Ming Xiao, la propietaria del Loto Negro.
- **C.** A Zhao, el importador de pescado.

MANSIÓN GIOVANNI

Para entrar en ella, tienes varias opciones. Si no tienes disciplinas mentales, lo que no falla es eliminar una pareja que hay cerca con mucha discreción para quitarles **la invitación**. Una vez en el interior –y si has accedido mediante invitación– puedes intentar seducir a Nadia Milliner para que te conduzca a la cripta de la mansión y te ahorres bastante recorrido. Otra opción es utilizar la puerta secreta que hay en el hall de entrada, o bien utili-









(11) Para acceder a la cripta, habla con Nadia o activa el interruptor de la mesa de operaciones. **(12)** Los zombis son lentos pero que no se te acerquen. **(13)** Antes de acceder al Hotel Hollowbrook por el montacargas, aprovisiónate de sangre y reparte bien los puntos de combate. **(14)** Para liquidar al Tzemisce Andrei en forma de guerra, muévete en círculos. **(15)** Al enfrentarte con el hombre-lobo, no intentes atacarle frente a frente. ¡Corre todo lo que puedas! Tienes que lograr aguantar 4 minutos hasta que llegue el funicular.



El club Glaze se encuentra cerca del Lotus Blossom, en uno de los callejones de Chinatown. Allí debes buscar a Ricky y a Johny

zar Ofuscación o la infiltración normal para pasar entre los guardias y llegar a la biblioteca. Una vez allí, busca un resorte oculto en la espada que está colgada en la pared. En cualquier caso, llegarás a la sala de embalsamamiento. Si vas con Nadia, ella misma te conducirá a la siguiente zona. Pero si no, activa la palanca de la mesa de embalsamamiento y desciende por el hueco. Elimina al menos a media docena de zombis y avanza hasta la escalera de caracol. Continúa hacia delante hasta llegar a un pasillo gigantesco. Ve por cualquiera de los dos lados (con cuidado de no caer a los fosos plagados de zombis de la parte de abajo) y al llegar a la bifurcación, entra en el pasillo circular, y avanza por él hasta llegar a una puerta que te permite acceder a su vez a la parte más profunda de la cripta: un anfiteatro subterráneo, que por desgracia tiene inquilinos. **Mira el cuadro: hermanos Garra y Espada** para saber cómo acabar con estos peligrosos enemigos. Luego, vuelve a hablar con el Príncipe.

> **Quiz 3**
>
> *¿A quién te enfrentas al subir en el teleférico?*
>
> A. A Caín.
> B. A Gary
> C. A un hombre lobo.

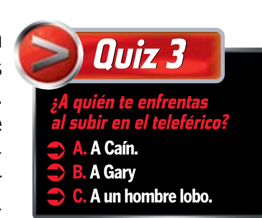
SOCIETY OF LEOPOLD

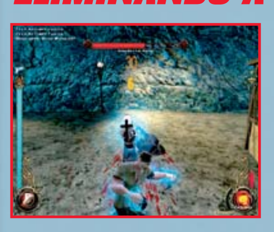
Beckett te informará de que la única persona capaz de saber cómo abrir el sarcófago es el **doctor Johansen**, un arqueólogo que por desgracia, ha sido secuestrado por la peligrosa Society of Leopold. Para ir hasta la mansión de la Society, coge el taxi. Para acceder a ella tienes dos opciones: utilizar el sigilo y la Ofuscación, o arrasar con todo lo que se te ponga por delante. Una vez dentro de la casa, tienes que subir al piso de arriba y recoger la "**Society of Leopold Interior Key**", para abrir la puerta de la planta baja y llegar al sótano. Abajo, mueve el **segundo barril** de la parte inferior para abrir un pasadizo. Llegarás a las cuevas bajo la mansión. El camino es totalmente lineal y te llevará a un embarcadero donde espera una lancha. Sigue adelante y llegarás a una enorme explanada con un montículo al fondo. Aproxímate con cuidado y te atacará Grunfeld Bach, un temible enemigo. **Mira el cuadro: eliminar a Bach** para saber cómo enfrentarte a él. Tras liquidarlo, entra en la casa y habla con Johansen. Sal de la habitación y verás cómo Bach activa una bomba antes de morir, obligándote a salir corriendo. Tienes un minuto para salir de la cueva antes de que se desplome. El único medio es la **lancha**. ¡Corre!

¡A POR EL SABBAT!

Vuelve a contarle las nuevas al Príncipe, quien te dirá que tu siguiente misión consiste en introducirte en el Hotel Hollow- ▶▶

ELIMINANDO A BACH







ESTE CAZAVAMPIROS te va a dar mucha guerra. De lejos, tiene un rifle francotirador y si te acercas demasiado, sacará su cruz o un estilete con el que hace bastante daño. Bach está dotado de "fe", con lo que puede herirte con su crucifijo, y además se teletransporta con facilidad.

APRENDE SU RUTINA, ya que tiene tres lugares preferentes de aparición: en lo alto de la colina, en medio de las escaleras, y en un parapeto cerca de la entrada a la caverna. A distancia es mortífero, así que procura dispararle con rapidez para forzarle a que se teletransporte a otro lugar en el que puedas atacarle cuerpo a cuerpo.

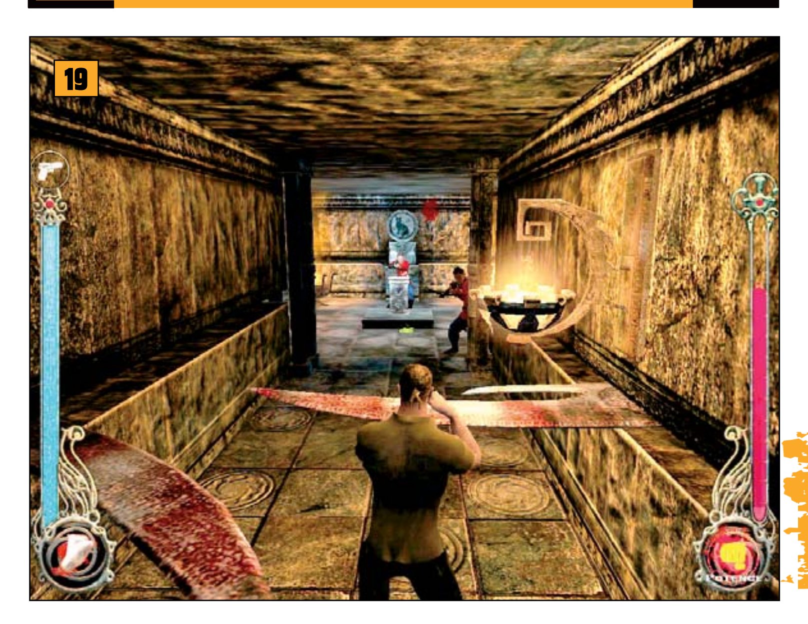
AL ACERCARTE A ÉL, intenta golpearle tantas veces como sea posible, incluso empleando Celerity si dispones de ella. Si no tienes buenas estadísticas en combate a distancia, tendrás que correr de un sitio a otro constantemente, pero no queda otro remedio. Al hacerlo, no corras en línea, intenta moverte de un lado a otro.





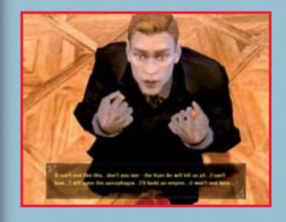
(16) El Príncipe declara la caza de sangre. La única ruta posible es a través del parking. (17) En el templo de la pagoda coloca las columnas sobre los resortes del suelo. (18) En el sótano de la pagoda, tienes que recoger cuatro estatuas: un elefante, un dragón, una grulla y un gato. (19) Ten cuidado con las trampas de cuchillas del sótano, emplazadas justo antes de cada sala. (20) Cada tentáculo que le cortes a Ming Xiao se convertirá en un duplicado de ella, aunque con menos fuerza. Que no te distraigan, concéntrate en eliminarla a ella.





Johansen es el único que sabe cómo abrir el misterioso sarcófago, pero para llegar hasta él tendrás que eliminar al cazavampiros Bach

LOS FINALES




TRAS ESCAPAR A LA CAZA DE SANGRE, el taxista como siempre te transportará a la localización que elijas, con una diferencia: según lo que elijas ahora aparecerás en una localización distinta y tendrás un final de juego distinto. En realidad, lo que puedes elegir es unirte a una u otra facción en el juego.

SI ELIGES A LOS ANARQUISTAS, irás al Lucky Star Hotel, hablarás con Nines Rodríguez (ha sobrevivido al hombre lobo) y tendrás que matar a Ming Xiao y al Príncipe. Además, podrás elegir entre dos finales, según entregues la llave al Príncipe o no justo al final del juego. Si eliges unirte a la Camarilla, aparecerás en Downtown y tendrás que hablar con el regente Tremere, así como matar a Ming Xiao y al Príncipe.

EN EL CASO DE QUE TE UNAS A LOS KUEI-JIN, aparecerás en Chinatown, donde Ming Xiao te encargará que mates al Príncipe. Si te unes a LaCroix, el Príncipe, aparecerás en la puerta del rascacielos del Príncipe. Habla con él y mata a Ming Xiao. Vuelve a hablar con él para ver otro final. Por último también puedes elegir tu propio camino, y aparecerás en Chinatown y tendrás que matar tanto a Ming Xiao como al Príncipe. Todo depende de quién te caiga peor.

▶▶ brook, un nido del Sabbat, y eliminarlos a todos. El hotel se encuentra no lejos de aquí, y para entrar en él tienes que usar un **montacargas**. El recorrido del hotel es lineal y está supeditado a la aparición de varios vampiros detrás de las paredes o de puertas, abriendo nuevos accesos. El único consejo posible aquí es que procures sobrevivir a los ataques actuando muy rápido y recuperando fuerzas con los pocos humanos que tienen como rehenes. Cuando llegues al piso de abajo, avanza hasta llegar a las escaleras y entra en la **fuente de energía** para alcanzar la guarida del Tzemisce Andrei. Una vez lo dejes fuera de combate, sal del hotel y dirígete a hablar con el Príncipe.

EL HOMBRE LOBO

Tras una charla con Ming Xiao, el Príncipe te enviará a eliminar a los Kuei-Jin. Para ello, debes encontrar antes a **Nines Rodríguez**. Ve al bar Last Round y habla con Damsel, quien te dirá que se encuentra en el observatorio de Griffith Park. Coge un taxi hacia allí, sube al funicular y una vez en lo alto de la montaña, te atacará un hombre lobo. Debes sobrevivir cuatro minutos. La única manera de liquidarlo consiste en **activar la corriente eléctrica** en la caseta cercana y luego esperar en la sala principal del observatorio y, justo cuando esté entrando, activar el botón de cerrado de las puertas para que lo atrapen.

CAZA DE SANGRE

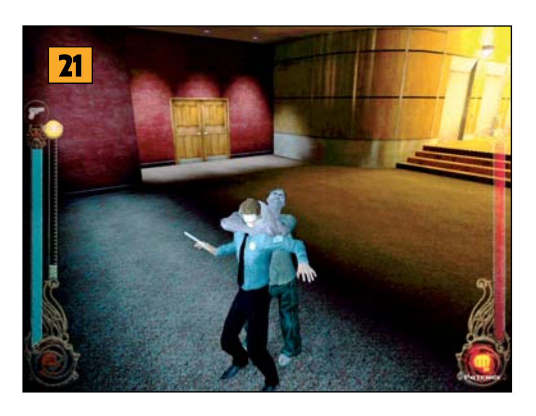
El Príncipe a declarado una caza de sangre contra ti. Jack te llevará a tu refugio, y desde aquí tienes que llegar hasta un taxi que se encuentra en la otra calle de Santa Mónica. El único camino que no está bloqueado es el aparcamiento, así que corre hacia allí, e intenta hacer frente a la oleada de vampiros. Cuando llegues al taxi que está frente al Asylum, cógelo. **Consulta el cuadro: los finales.** La conversación que vas a tener ahora resultará trascendental... Elijas el final que elijas, hay dos misiones que tendrás que jugar a continuación. Puede que tengas que completar una, otra, o las dos, así que a continuación tienes la explicación para ambas.

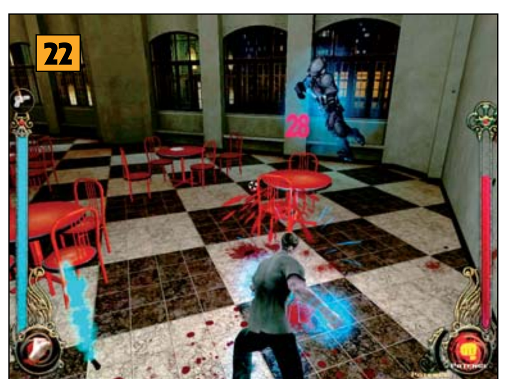
EN LA PAGODA

Para eliminar a Ming Xiao, entra en la pagoda de Chinatown y avanza hasta llegar al templo. Dentro, tienes que seguir hasta el fondo, ir a la izquierda y bajar por las escaleras al primer sótano. Huelga decir que está todo lleno de enemigos armados con katanas y ballestas, así que aplica el método que más resultado

Quiz 4

¿Qué debes recoger para superar el puzzle de la pagoda?
- A. Tres bustos de Caín.
- B. Cuatro estatuillas de animales.
- C. Dos espadas milenarias.









(21) Acércate a los policías humanos a hurtadillas y sorpréndelos por detrás. **(22)** En la habitación de los SWAT, procura pasar la zona lo antes posible. **(23)** En la azotea, procura que no te vean los SWAT y busca una tubería refulgente para continuar. **(24)** El Príncipe ha poseído a uno de los guardias, el cual se ha forrado el cuerpo de explosivos. **(25)** ¡Al fin hemos conseguido la dichosa llave del sarcófago! ¿Qué ocultará en su interior? Todo depende del final que hayamos elegido en el taxi. ¿Se acabará el mundo...?



Según el final que elijas en el taxi, aparecerás en una u otra localización, y tendrás que cumplir una o dos misiones, incluyendo la muerte del Príncipe

te haya dado durante el resto del juego. El segundo piso es también lineal, y la única dificultad estriba en encontrar **el patio central** (hay una fuente), descorrer el cerrojo de la puerta y acceder a la sala de la estatua de Buda. Aquí, desplaza los pedestales sobre los resortes del suelo y la estatua se desplazará, dejando al descubierto unas escaleras. En el tercer sótano, explora los extremos para recoger cuatro estatuillas de animales y colócalas en la sala central sobre los pedestales. El código es el siguiente: **gruya-pedestal** en la diagonal; **elefante-columnas**; **gato-círculos**; y por último, el **dragón en la que queda**. Salta al teletransportador para enfrentarte con la jefa de los vampiros orientales. Cada vez que le cortes un tentáculo, se creará otra como ella, aunque más débil. Concéntrate en atacar al original y sobre todo, no te despistes con los tentáculos cortados, ya que no podrás matarlos en su forma inicial. Cuando termines, no olvides coger la llave del sarcófago antes de salir.

A POR EL PRÍNCIPE

Al terminar, dirígete al rascacielos del Príncipe. Es hora de terminar con todo esto. En el vestíbulo, acaba con los guardias y sube al ascensor. Cuando se quede atascado, sal y actúa con sigilo para liquidar a todos los guardias de esta planta uno por uno y por la espalda. El camino es lineal, hasta llegar a una puerta a la izquierda, que conduce a las escaleras que suben al piso siguiente. Arriba te espera una amplia zona de restaurantes de la que se descolgarán varios equipos de SWAT, que no paran de aparecer. Lo mejor es que te dirijas a la puerta de la derecha y subas al piso de arriba cuanto antes. Una vez aquí, entra por **la tubería que brilla** y avanza por el piso en construcción hasta que encuentres a un guardia que está siendo dominado por el Príncipe. Liquídalo a golpes y recoge los explosivos que se había atado.

Colócalos en el **ascensor** de al lado y activa el botón para que suba y al explotar te despeje el camino hacia el piso de arriba. Vuelve a llamar al ascensor y sube. Ahora ya no resta más que entrar en el siguiente ascensor, adentrarte en las oficinas del Príncipe, localizar el único ascensor de la planta que conduce a **la sala de fiestas** y prepararte para el enfrentamiento final con el Sheriff del Príncipe. **Ver cuadro: combate con el Sheriff** para saber la mejor manera de enfrentarte a él. Cuando lo hayas liquidado, ya solo resta que contemples el final que has elegido. ¡Enhorabuena, has completado el juego! ■ **M.J.C.**

Soluciones Quiz

1.B. Forma de guerra. **2.A.** A Kiki, la hija de Wong Ho. **3.C.** A un hombre lobo. **4.B.** Cuatro estatuillas de animales

COMBATE CON EL SHERIFF





LA MANO DERECHA DEL PRÍNCIPE es también el enemigo más duro de todo el juego. El combate está dividido en dos partes: una en la que te ataca con su forma habitual y un enorme espadón medieval; y otro en que se transforma en un gigantesco murciélago y ataca desde arriba.

EN LA PRIMERA PARTE, cuando lo golpees se teletransportará e intentará golpearte por la espalda. Dale con todo lo que tengas y prepárate para intentar pillarlo justo cuando reaparezca. Cuando lo hayas golpeado lo sufienciente, te agarrará y te lanzará a la azotea del rascacielos.

ENCIENDE LOS FOCOS para hacer que caiga y poder dañarlo cuerpo a cuerpo. Esta operación sólo podrás llevarla a cabo una vez por foco. Después, tendrás que irte a uno de los laterales de la azotea. De este modo evitarás que te ataquen los Gangrel y obligarás al Sheriff a que planee más bajo. Lo mejor aquí es dispararle a distancia, si es necesario gastando la experiencia que te quede.

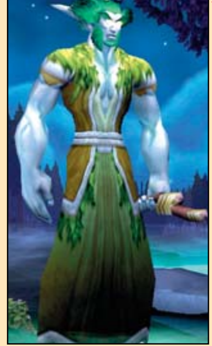
World of Warcraft

Un buen prólogo para tu leyenda

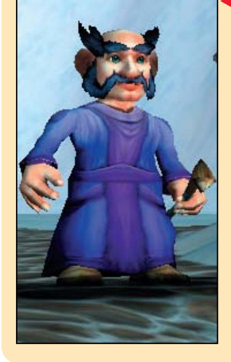
Grandes peligros y aventuras te esperan en Azeroth... pero antes de iniciar tu viaje, es preciso que tomes decisiones. ¿Serás un fiel seguidor de la Horda o un noble caballero de la Alianza?

Estaríamos locos si pretendiésemos adelantarte todo lo que vas a encontrar en tus viajes por Kalimdor y los Reinos del Este, pero podemos empezar por enseñarte las diferencias entre razas, las ventajas e inconvenientes de cada clase, los objetos, el sistema de comercio y todo aquello que te sirva para comprender un JDR online persistente tan inmenso y rico como «World of Warcraft». También vamos a ayudarte un poco con la siempre difícil barrera idiomática, pues aunque juegues con amigos españoles, necesitarás comunicarte en inglés para hacer grupos o comerciar. ¿Estás preparado? Bien, comencemos.





DRUIDA
Un buen sanador. Con su reserva de maná puede atacar a distancia, convertirse en un sigiloso felino y realizar ataques sorpresa. Incluso, puede mutar a león marino para respirar bajo el agua. Es versátil pero no destaca en ningún aspecto. Limitado a armaduras de cuero, es la clase más débil luchado contra otro jugador, pero la más dinámica en instancias, pues tiene el "buff" más potente (Mark of the Wild).



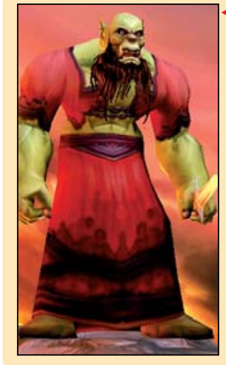
MAGO
Es el que más daño hace pero el menos resistente, puesto que sólo puede vestir ropa de invocador. Depende completamente de su cuenca de maná y ataca a distancia con toda clase de hechizos. Una vez se ha agotado su maná conjura agua y comida mágica para recuperarse. A niveles elevados (40+) puede crear portales de desplazamiento a grandes ciudades. Lo malo es que puede depender mucho de otros.



CLÉRIGO
Es algo vocacional, pues los demás esperarán que les mantengas a salvo en combate, realizando curaciones. Depende totalmente del maná, pero a diferencia del mago no es débil en el cuerpo a cuerpo porque dispone de escudos mágicos que absorben daño, hechizos que hacen alejarse a sus atacantes o incluso control mental. No es una clase dañina, pero en su especialización "oscura" es temible.



GUERRERO.
Es un luchador de primera línea. No llega a dañar como lo haría un ladrón o un mago,su función es la de contener y resistir al enemigo, generando rabia y atrayendo su atención. Depende de pociones y curaciones ajenas y es una de las peores clases en jugador vs jugador. A partir de nivel 40 puede equiparse con armadura de chapa (plate) en lugar de malla. Es otra clase realmente imprescindible y no necesita maná.



BRUJO.
Capaz de invocar demonios, es poco resistente y sólo puede cubrirse con tejidos ligeros, pero dispone de poderes muy útiles. Por ejemplo, puede crear piedras de almas a partir de los cadáveres de enemigos, con las que recuperar salud de forma instantánea o puede aplicar la resurrección sobre si mismo o sus aliados. También puede crear portales de invocación para atraer a aliados desde tierras lejanas.



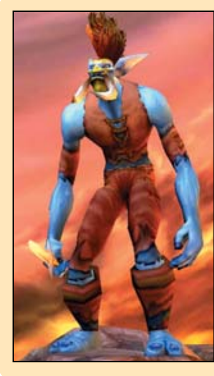
CHAMÁN
Versátil como nadie, el chamán emplea la energía del tótem para obtener "buffs" temporales que añaden efectos positivos al grupo o restan negativos. El chamán coloca varios tótem a su alrededor y potencia su fuerza, agilidad, maná o vitalidad, eliminando enfermedades y colocando defensas artificiales. Obtiene la forma de viaje (+40% velocidad) a nivel 20, lo que le confiere una gran ventaja y puede resucitar...



CAZADOR
El cazador comprende la naturaleza de los animales hasta el punto de poder domesticarlos y hacerlos sus sirvientes. Ataca desde lejos con flechas y pistolas, ralentizando y marcando a su presa, para que su animal se encargue de hacer el trabajo sucio. Es una clase muy divertida de jugar, pero mantener a la mascota exige alimentarla adecuadamente, darle "premios" tras la batalla y cuidarla con esmero.



PALADÍN
El paladín es un híbrido, algo así como un guerrero con cuenca de maná que usa sellos mágicos para provocar daño o potenciar sus resistencias. Comparado con un guerrero es mucho más lento y débil, pero su verdadero potencial reside en la capacidad de curarse en apenas 2.5 segundos y crear un escudo de inmunidad que le hace invencible durante un corto espacio de tiempo. Usa malla hasta el nivel 40.



LADRÓN
El ladrón se desliza sigilosamente, selecciona a su víctima y le asesta una puñalada por al espada, para a continuación proyectar una serie de mandobles rápidos y precisos que acaban con su vida sin darle a tiempo a reaccionar. Puede abrir cofres y cerraduras bloqueadas y es experto en el uso de venenos y dagas. Su punto débil es que solo se puede cubrir con cuero y tiene poca vitalidad. No ataques de frente con él.

Las Monturas



Desplazarse a pie es la tónica para todas las razas, excepto los chamanes y druidas, que obtienen un incremento de +40% de velocidad en forma animal. Sin embargo, cuando alcanzas el nivel de experiencia 40 se termina la “condena” y puedes optar por adquirir una montura en el poblado natal de tu raza. Las monturas consisten en animales exóticos que permiten desplazarse a tu personaje un +60% respecto al paso normal, lo que acorta sensiblemente las distancias y ahorra mucho tiempo.



Las monturas están limitadas por raza o clase. Los tauren montan dinosaurios con forma de rinoceronte (kodos), los humanos caballos, los orcos lobos salvajes, los trolls velociraptores, los gnomos avestruces mecánicas, los elfos tigres albinos, los enanos “rams” (cabras peludas), los no muertos equinos cadavéricos, los paladines caballos de guerra y los brujos caballos invocados. Para poder montar animales de otras razas se necesita obtener reputación “exaltada” con dicha facción.



El coste de la montura es muy elevado (100 monedas de oro), más 20 monedas de oro por las lecciones de equitación, –sin contar descuentos por reputación–. Lo más recomendable es comenzar a ahorrar desde el nivel 35, excepto si eres un paladín o brujo que obtienen su montura sin tener que costearla. Cuando alcances nivel 60 podrás optar por adquirir una montura épica, que cuesta nadamenos que 1.000 monedas de oro, pero que es capaz de desplazarse al 100% de velocidad.

Para venderlo bien





La subasta no es algo trivial. Primero debes usar la casilla de búsqueda para comprobar si el mercado está saturado de ese tipo objeto que ofreces. Si el precio medio es moderado o bajo, ponlo a la venta por poco tiempo, con opción de compra cercana a la de puja, y con un precio similar al de otros vendedores.

Si no lo ves claro no lo anuncies, pues se te cobra una comisión por venta. En caso de tratarse de un objeto verde con magníficas características o de gran rareza (azul o violeta), piensa en un precio razonable, pon la puja un poco “hinchada” y añádele opción de compra directa, doblando el coste de la puja inicial.

Con objetos verdes y azules es más fácil comerciar, sólo debes procurar ajustar bien los “buyout”, ya que muchos compradores compulsivos no pueden esperar a que acabe la subasta. Pero ten en cuenta también que si fijas precios desorbitados tu subasta acabará sin pujas. Por mucho que tu objeto sea épico nadie pagará 1.000 monedas de oro por él.

Cuando ganas un objeto o dinero se remite a tu buzón, no a tu zurrón. Intenta vender todo lo que no necesites durante los primeros niveles, comienza un oficio y cosecha tú mismo las materias primas, sin comprar nada más que lo imprescindible. Aprenderás el valor medio de cada ingrediente y te prepararás para tener un buen equipamiento en el futuro.



La casa de subastas



La casa de subastas (Auction House – AH) es el lugar donde los jugadores se reúnen para comprar y vender. Hay tres casas de subasta, una en IronForge; –ciudad principal de la Alianza– otra en Orgrimmar; –ciudad principal de la Horda– y otra en Gadgetzan; –ciudad neutral en la provincia de Tanaris–. La casa de subastas es una ventana con opciones para buscar toda clase de ítems (browse), vender objetos (auctions) o ver el estado de nuestras pujas (bids). Excepto con ítems dañados o atados, podemos traficar con todo, desde simples ingredientes hasta sortijas exóticas. Dándole al botón de búsqueda (search) aparece un listado enorme de objetos. Algunos de ellos se muestran en rojo porque nuestro personaje aún no ha alcanzado el nivel requerido para usarlos o no pertenecen a su clase (con la casilla “usable only” se filtran los rojos).

Navegar por clases es lo más cómodo (reagent, armor, container...), desplegando la rama que nos interese (p.e: “Armor/Leather/Wrist”, para ver brazaletes de cuero). Podemos incluso listar todos los objetos verdes que puede usar un paladín de nivel 26 a 36 con las casillas correspondientes a rango de nivel y rareza, o bien usar la casilla de búsqueda e introducir una cadena (p.e: “leather”, para que nos aparezcan todas las clases de cuero y objetos hechos con cuero). Comprar un objeto es sencillo; tan sólo hay que fijarse en su coste de puja (bid) y su coste de compra directa (buyout) –si existe–. La opción “bid” nos obliga a esperar a que finalice la subasta, entre 8 y 24 horas (very long), 8 y 2 horas (long), entre 2 horas y 30 minutos (medium) o menos de 30 minutos (short). Durante ese lapso de tiempo otros usuarios pueden hacernos “outbid” (sobrepuja) y ganar el objeto por el que hemos pujado. Si queremos ganar un ítem al instante sin permanecer atento a las sobrepujas, podemos usar la opción “buyout”, pero generalmente pagaremos un sobreprecio.



Clases de objetos

- WEAPON: Armas, que incluye hachas, bastones, mazas, espadas, dagas...
- ARMOR: Armaduras, anillos, colgantes y collares incluidos.
- CONTAINER: Bolsas de viaje (de 6 a 16 espacios).
- CONSUMABLE: Comida, bebida, pociones.
- TRADE GOODS: Bienes de consumo (pieles, minerales, telas...)
- PROJECTILE: Armas arrojadizas (flechas, balas)
- QUIVER: Carcaj y bolsas de munición
- RECIPE: Recetas (de cocina, alquimia, sastrería, peletería...)
- REAGENT: Ingredientes (para fabricar objetos)
- MISCELLANEOUS: Mascotas, ítems especiales.

El correo postal



En las grandes ciudades suele haber un buzón al lado del salón de descanso principal (inn) que permite el intercambio postal entre individuos de la misma facción (nunca entre facciones y mucho menos entre diferentes servidores). En un correo se puede escribir texto como si de un email se tratase. Tan sólo hay que especificar el alias del destinatario y pagar una cuota automática de 30c.

Podemos mandar objetos y dinero a un amigo de forma gratuita, o bien mandar objetos contra reembolso (C.O.D. – Charged On Delivery). Cuando mandamos dinero y texto la carta llega al instante. Sin embargo, cuando mandamos objetos estamos limitados a un objeto o pila de objetos (un casco ó una pila de seda) por carta, y además el envío supone un retardo de 60 minutos.

Las Razas

Antes de escoger raza tienes que pensar si deseas pertenecer a la Horda o a la Alianza. Ambas experiencias son igual de positivas, pues las facciones están en igualdad de condiciones, pero cada raza tiene sus características que la hace casar mejor con determinadas clases.

Alianza



ENANO
Los enanos son muy habilidosos con armas de fuego y extremadamente potentes en el cuerpo a cuerpo. Pueden saquear tesoros fácilmente gracias a su radar localizador, son muy versátiles y se adaptan a cualquier clase. El enano clérigo es de los que más puntos vitales obtienen.



GNOMO
Su diminuto tamaño puede llevar a engaño, pues entre los gnomos se hallan los magos y brujos más poderosos, gracias a su gran intelecto. Destacan por su capacidad para escapar de inmovilizaciones y fabricar objetos mecánicos (ingeniería). No hay ladrón más ágil que el gnomo.



HUMANO
Son los paladines, guerreros y ladrones más versátiles, gracias a su habilidad en el uso de armas forjadas. Al ser una raza noble, obtienen un incremento de fama al luchar por sus facciones. Su capacidad para incrementar la detección de infiltrados es muy útil contra ladrones.



ELFO NOCTURNO
Los elfos son seres sibilinos, que se desplazan con gracilidad. No esperes hallar elfos más fuertes que los tauren, pero sí mucho más inteligentes que estos. Son los clérigos más aventajados y sin duda los mejores ladrones. Si quieres ser druida aliado, esta es tu raza.



Horda



ORCO
Dominan las bestias y destacan en el combate cuerpo a cuerpo. Entre ellos se encuentran los mejores cazadores. Gracias a su capacidad para resistir golpes de atontamiento, son especialmente resistentes contra ladrones y guerreros. Su habilidad principal: "Furia sangrienta" es algo pobre.



TAUREN
Habla de fuerza bruta y hablarás de taurens. Su habilidad de atontamiento al enemigo es el complemento ideal para la batalla cuerpo a cuerpo. Los tauren aprenden la botánica desde que nacen y resisten muy bien el daño físico. Si quieres ser un druida en la Horda, es la mejor opción.



TROLL
Son expertos en la auto-recuperación, puesto que su salud se regenera tras recibir heridas o incluso durante el combate. Los mejores ladrones de la horda son trolls. Buenos cazadores y expertos en el lanzamiento de hachas y dagas, se las apañan bien en el combate cuerpo a cuerpo.



NO MUERTO
Los invocadores no muertos tienen una menor cuenca de maná. Lo mismo sucede con los ladrones en cuanto a agilidad y los guerreros en cuanto a fuerza. ¿Sus mayores ventajas? Respirar bajo el agua y gran resistencia al daño sombrío, que para otras razas es tan peligroso.

El Equipamiento

Entender a qué parte del cuerpo pertenece cada pieza de tu equipamiento te resultará más sencillo con esta tabla.

1. HEAD: Cabeza / Yelmo.
2. NECK: Cuello / Collar.
3. SHOULDER: Hombros / Hombreras.
4. BACK: Espalda / Capa.
5. CHEST: Pecho / Peto.
6. SHIRT: Torso / Camisa.
7. TABARD: Insignia de clan.
8. WRIST: Muñecas / Brazaletes.
9. HANDS: Manos / Guantes.
10. WAIST: Cintura / Cinturón.
11. LEGS: Piernas / Perneras.
12. FEET: Pies / Botas.
13. FINGER: Dedos / Anillos
14. TRINKET: Orejas / Aros.



Profesiones



Las profesiones son una de las actividades más divertidas y apasionantes que existen. Las hay de recogida de materias primas (pelado, botánica, minería) y de creación de objetos a partir de materias primas (alquimia, peletería, sastrería, herrería, ingeniería, encantamiento). Nuestro personaje puede aprender un máximo de dos profesiones, por lo que es muy importante meditar la elección.

- **ALCHEMY-ALQUIMIA:** Sirve para crear pociones de maná, salud, resistencia a daños... Es una profesión de éxito, porque todos los jugadores necesitan pociones y por eso se venden como churros en la subasta. Aunque condiciona a escoger botánica como segunda profesión, las plantas cosechadas son otra fuente de ingresos considerable.
  Clases recomendadas: Aquellas que no pueden curarse a sí mismas.
- **LEATHERWORKING-PELETERÍA:** Sirve para crear equipamiento de cuero y escamas, principalmente. Guantes, parches, bolsas de munición e incluso armaduras de malla. Las creaciones en cuero son comunes y no ofrecen apenas beneficios. Potenciar esta profesión exige ser "pelador", lo que puede ayudar a tener una economía saneada.
  Clases recomendadas: Ideal para ladrón, chamán, druida ó cazador
- **TAILORING-SASTRERÍA:** La sastrería no requiere un oficio de recolección, pues las telas se obtienen del saqueo de humanos. Sirve para crear ropajes, así como bolsas de viaje de 6 a 16 espacios y camisas de diferentes coloridos. Apenas ofrece beneficios porque el mercado está saturado de estos objetos, excepto a niveles elevados.
  Clases recomendadas: Mago, brujo y clérigo
- **BLACKSMITHING-HERRERÍA:** Una profesión de avance lento, pues exige la recolección de materiales mediante minería. Sin embargo permite crear equipamiento, utensilios y armamento avanzado que tiene buena muy salida en el mercado (cadenas, espuelas, púas para escudos, dagas, mazas). Recogiendo minerales se puede hacer fortuna.
  Clases recomendadas: Guerrero, paladín, chamán, cazador, ladrón
- **ENGINEERING-INGENIERÍA:** Una de las profesiones ideales si quieres crear utensilios extraños con todo tipo de efectos (bombas, miras telescópicas, robots de defensa, rayos de ataque, etc), aunque algunos de ellos solo se pueden usar, no vender. Cuesta bastante de potenciar pero a la larga compensa.
  Clases recomendadas: Guerrero, paladín, ladrón
- **ENCHANTING-ENCANTAMIENTO:** Los materiales se obtienen por medio de desencantar los llamados objetos "verdes" a partir de los cuáles se pueden aplicar encantamientos a partes de equipamiento. Es un auténtico pozo de pérdidas y exige dedicación, porque los servicios sólo se pueden vender en mano... aunque según se sube de nivel aumenta el margen de beneficios.
  Clases recomendadas: Mago, brujo y clérigo.

Existen tres profesiones secundarias: primeros auxilios, pesca y cocina, que puedes aprender sin restricciones. Si quieres ganar dinero limpio, escoge "botánica" y "minería", o alguna de estas dos combinada con "pelar", ya que mientras viajas irás recogiendo materiales sin darte cuenta. Otra opción (si el dinero no te importa) es tomar dos oficios que se complementen, como sastrería y encantamiento. Los objetos verdes que construyas los podrás desencantar para potenciar tu segunda profesión. Sin embargo la mejor opción es asociarse con un grupo de amigos para intercambiar materiales. ¡La unión hace la fuerza!



¿PvE ó PvP?

Cuando nos conectamos a «World of Warcraft» por primera vez debemos escoger un servidor para ubicar nuestro personaje. Lo más recomendable es fijarse en aquellos cuya población no sea elevada (high) ni tampoco baja (low). Luego hay que decidir si queremos vivir una experiencia PvP ó PvE.

- **PvE (JUGADOR CONTRA ENEMIGOS): Tan sólo existen las batallas contra enemigos controlados por el juego. No es posible ser atacado por jugadores de la facción contraria, ni siquiera en terrenos neutrales o en los del enemigo. De esta manera se evitan los temidos "asesinatos" e interrupciones de "quest". Escoge esta opción si quieres un juego sin desagradables sorpresas.**
- **PvP (JUGADOR CONTRA JUGADOR): El PvP tiene todas las características comentadas sobre PvE, pero además permite que nuestro personaje sea atacado sin previo aviso por jugadores de la facción contraria, lo que incluye la posibilidad de ser "asesinado" a traición por jugadores maliciosos. PvP es una opción de juego más dura, pero menos limitada y a la larga con más opciones.**

El Banco y las Bolsas





Tu primer zurrón de 16 huecos lo obtienes al crear un personaje, y en los cinco espacios restantes puedes colocar hasta 5 bolsas (de 6, 8, 10, 12, 14 y 16 huecos), sabiendo que a mayor capacidad, más caras y difíciles de conseguir serán. También existe un "banco" donde colocar los objetos que interesa guardar a largo plazo. De esa forma evitamos que ocupen un espacio innecesario en las bolsas de viaje. Puedes encontrar un banco en la mayoría de ciudades principales, con 24 huecos gratis para colocar objetos y la posibilidad de comprar espacios para añadir bolsas de cualquier capacidad, hasta un máximo de 6 bolsas.

En el banco se suelen guardar los ingredientes que vayas a usar para tus profesiones, partes de armadura, recetas que todavía no puedes aprender o armas de repuesto. El espacio del banco es limitado, por lo que si sabes que no vas a usar un objeto véndelo a un NPC o ponlo en subasta, pero no lo almacenes sin necesidad. Lo mejor es que lleves una buena organización de bolsas: una para objetos de "quests", otra para pociones, comida y bebida, y las otras tres para los objetos de saqueo habitual. Como norma, no lleves los zurrones llenos y siempre que pases por un banco o un vendedor aprovecha para "descargar".

Clases de Ítems





Los ítems que pueden encontrarse en el mundo de Azeroth son más preciados en función de un valor objetivo: su rareza. Al aniquilar a un enemigo, su cadáver libera un botín resplandeciente que podemos saquear (loot). De ese saqueo se obtienen objetos comunes (dinero, partes anatómicas, ropajes, joyas, ingredientes, pociones), y en un alto índice de probabilidades se obtiene también equipamiento de guerra, recetas o anillos. Las calidades de estos últimos se clasifican por colores:

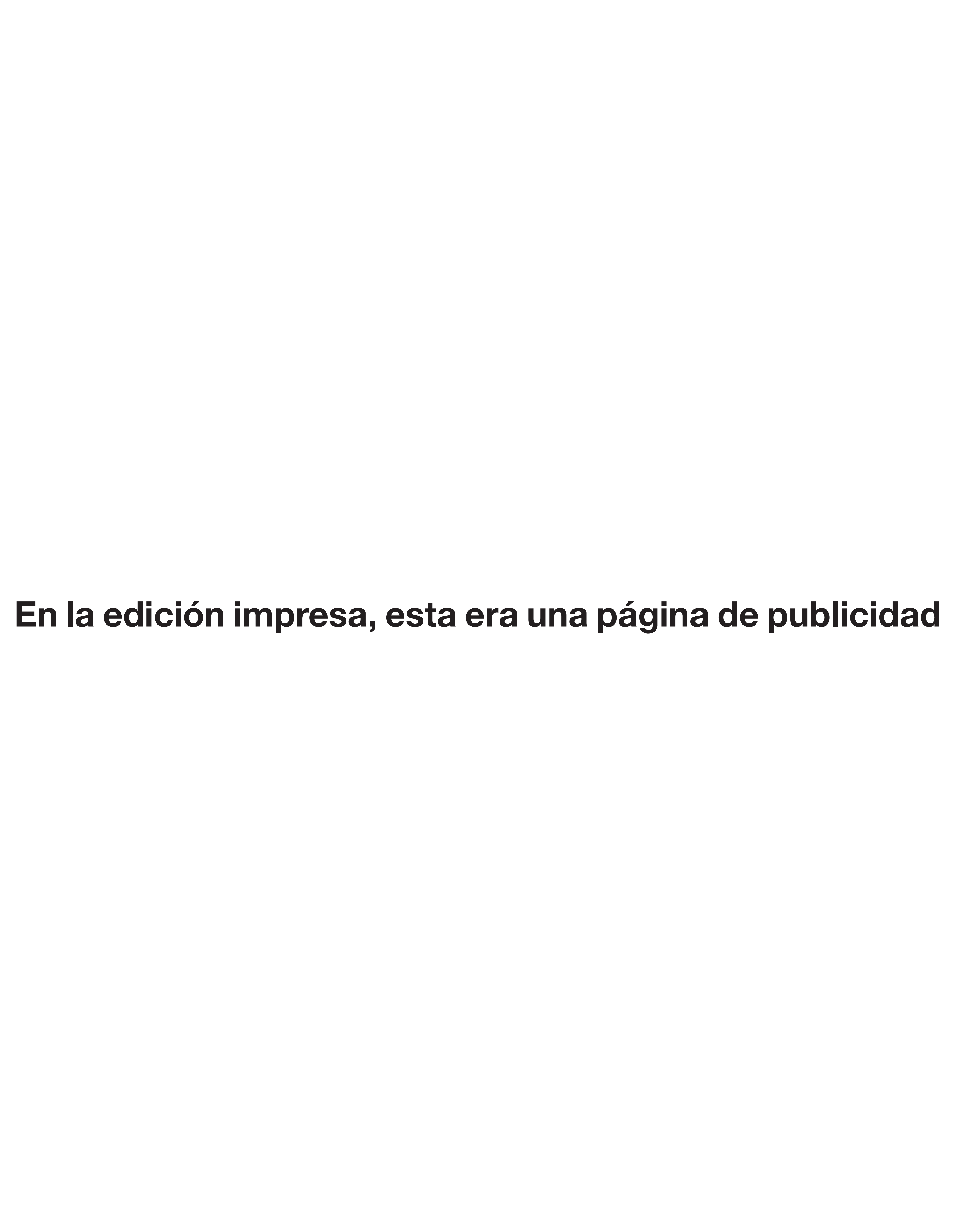
- **GRIS:** Es un ítem de calidad "pobre". Incluso los PNJs venden mejor material. Son útiles al comienzo del juego, cuando nuestro personaje está prácticamente desnudo, no tiene recursos y necesita algo con lo que empezar. En la casa de subastas no tienen salida. Deshazte de ellos inmediatamente vendiéndolo a un PNJ.
- **BLANCO:** Son ítems "comunes" (si nos referimos a equipamiento). En cualquier vendedor PNJ puedes conseguir uno, aunque su precio suele ser abusivo para su verdadero valor. Lo mejor es obtenerlos saqueando enemigos. Se excluyen aquí los ingredientes (reagents) pues aunque muchos de ellos son blancos, su valor depende de la dificultad para obtenerlo y asu demanda.
- **VERDE:** Un ítem verde es poco común, lo que significa que hay que saquear muchos enemigos para conseguir uno de ellos. No obstante, en la casa de subastas se pueden encontrar miles, debido a que la mayoría de profesiones permiten "fabricar" objetos no comunes, y por lo tanto el mercado está saturado de ellos. Los verdes distinguen de los blancos en que tiene propiedades "mágicas" que aumentan las capacidades de su propietario. Cuestan entre 10 piezas de plata y 25 de oro.
- **AZUL:** Estos ítems son realmente difíciles de conseguir. Sólo los jefes de calabozo liberan algunos objetos azules y las probabilidades de conseguirlos saqueando enemigos regulares son escasas. Aún así, en la subasta pueden encontrarse muchos objetos azules porque los jugadores pueden confeccionar / forjar algunos. Respecto a los verdes añaden más capacidades a su propietario y en ocasiones habilidades especiales. Sus precios oscilan entre 1 y 100 piezas de oro.
- **VIOLETA:** Los llamados "épicos". Conseguirlos es una auténtica lotería. Muchos jugadores con meses de experiencia no han obtenido ninguno. No son preciados únicamente por su rareza... su aspecto, nombre y propiedades suelen ser asombrosos. En la casa de subastas se venden por precios astronómicos, que van desde las 20 hasta las 1.500 piezas de oro.



WoW-Diccionario

- **AFK (AWAY FROM KEYBOARD):** Lejos del teclado. Para avisar de que estás ausente y no puedes proseguir o contestar.
- **BOP (BIND ON PICKUP):** Un objeto que se convierte en intransferible cuando lo tomas, sólo lo podrás usarlo tú o dar a un vendedor por dinero.
- **BOSS:** Es un jefe "mob", que generalmente será mucho más peligroso que un Elite.
- **BRB (BE RIGHT BACK):** Enseguida vuelvo. Para cuando tienes que ausentarte un momento.
- **BRT (BE RIGHT THERE):** Enseguida llego. Para avisar de que estarás ahí en un instante.
- **CC (CORPSE CAMPING):** Acampado de cadáver. En servidores PvP algunos jugadores se dedican a acampar las inmediaciones de un enemigo abatido para perseguirle según resucite.
- **DROP:** Lo que suelta un "mob" al morir (loot).
- **ELITE MOB:** Es un "mob" con cualidades especiales (mayor armadura, puntos vitales...).
- **INC (INCOMING):** Significa que alguien trae a un enemigo hacia el resto del grupo, con el consiguiente peligro que eso puede implicar.
- **K (OK):** Forma mucho más abreviada de decir "de acuerdo, ok".
- **LFG (LOOKING FOR GROUP):** Buscando grupo. Detrás suele ponerse el nombre de la instancia o quest que deseas completar y el nivel de acompañantes requerido. Ej: LFG Maraudon [50+].
- **LFM (LOOKING FOR MORE):** Buscando más. Tienes un grupo formado, pero aún te faltan miembros. Lo normal es poner el número necesario para completar. LFM (2) Maraudon [50+].
- **LOOT:** El botín o saqueo de un "mob" abatido.
- **MOB:** Un "mob" es un enemigo controlado por el servidor. Cualquiera de ellos.
- **OMW (ON MY WAY):** En camino. Para avisar de que estás llegando al lugar acordado.
- **OOM (OUT OF MANA):** Me he quedado sin maná. Para avisar a tu grupo de que ya no puedes realizar invocaciones o curaciones.
- **PK (PLAYER KILLING):** En servidores PvP, se refiere a matar jugadores en lugar de mobs.
- **ROLL:** En el saqueo en grupo, si aparece un objeto de calidad verde o superior se debe hacer una tirada de dados para sortearlo.
- **TRAIN (Ó TRAINING):** Alguien lleva un "tren" de enemigos a la espalda, poniendo en peligro a los demás miembros del grupo.
- **TY, THX (THANK YOU!, THANKS):** Gracias. Es importante dar las gracias cuando te invitan a un grupo, vendes, compras o haces tratos.
- **WTB (WANT TO BUY):** Quiero comprar. En los canales de intercambio se usa WTB, acompañado del objeto deseado y el número (si procede). Ej: WTB [Thick Leather] x 10, [Jade] x 2.
- **WTS (WANT TO SELL):** Quiero vender. En los canales de intercambio se usa WTS, el objeto a vender y su precio. Por ejemplo: WTS [Greater Mystic Essence] 1g.
- **WTT (WANT TO TRADE):** Quiero cambiar. Se pone el objeto en posesión primero y aquél que quieres obtener después. Ej: WTT [Copper Rod] x [Iridescent Pearl].

El mes que viene, más términos...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Imperivm III
Las Grandes Batallas de Roma
Cómo forjar un imperio

No había frontera segura en el mundo antiguo, las tierras eran hoy de uno y mañana de otro y con las claves que te vamos a dar podrás conquistar todos los territorios del mundo conocido.

Por aquello del orgullo patrio, vamos a centrar estos consejos en la civilización que nos precedió en la península, los llamados íberos. La mayor parte de las indicaciones que vamos a darte, estarán dirigidos a la campaña con los íberos, aunque también encontrarás tácticas y consejos generales que puedes aplicar a cualquier otra campaña en el juego si juegas con una civilización diferente.

«Imperium III» presenta siete civilizaciones distintas, cada una de ellas con sus propias unidades, héroes y características especiales. Dentro de la modalidad Conquista, debemos escoger una de ellas y conquistar los territorios de las seis restantes. Al hacerlo ganamos unos beneficios especiales para el siguiente escenario. No es obligatorio asaltar a las otras civilizaciones en el mismo orden que presentamos, pero es el más adecuado para avanzar rápido.

1. Nuestros amigos, los íberos







Antes de nada, vamos a explicarte un poco cómo es la civilización que hemos escogido. Los íberos son un pueblo bárbaro, especializado en ataques relámpago y con una estrecha vinculación a sus héroes. Las habilidades de los caudillos son las siguientes:

- **Curación:** Al emplear esta habilidad, el héroe devuelve a los guerreros vinculados a él diez puntos de salud por cada punto asignado.
- **Alto el Fuego:** Cuando se usa, las unidades vinculadas al héroe no reciben ni infringen daño durante tantos segundos como puntos se hayan asignado.s
- **Superioridad Defensiva:** Cada punto asignado a esta habilidad mejora en uno la defensa de las unidades vinculadas al héroe que la posee.
- **Resistencia Heroica:** Cada punto asignado a esta característica mejora en 100 la salud máxima del héroe que la posee.
- **Euforia:** Cuando derroten a un enemigo, las unidades asignadas al héroe tendrán un 10% de posibilidades de conseguir tres puntos de energía por cada punto asignado a esta característica.

Eso quiere decir que los ejércitos de los íberos, apoyados por sus caudillos, son capaces de resistir un enorme castigo, lo que los hace una elección idónea para conquistar a las otras civilizaciones. Esto es especialmente cierto en el caso de la caballería ibera, ya que su resistencia, unida a su rapidez y a la enorme cantidad de daño que hacen al cargar, la convierten en una de las unidades más letales de todo el juego.

2. Delenda Cartago





Vamos a empezar nuestra conquista atacando a la civilización de Cartago, en el norte de África. Esta parte del mundo tiene la peculiaridad de que pese a su desértica apariencia es capaz de mantener una extensa población. Esto, traducido a términos de juego, quiere decir que si no acabas rápidamente con las dos ciudades cartaginesas, éstas crearán enormes ejércitos que destruirán tu ciudad.

Así, como la rapidez es fundamental, debes crear un héroe e investigar las caballerizas. Una vez tengas ambos, crea un carro de suministros, asigna todas estas unidades a tu héroe y vete a tomar el fortín del oro que se encuentra al sur. La caballería ibera es ideal. Diez jinetes es una cantidad suficiente para tomar aldeas y fortines, pero no para luchar contra otros ejércitos cartagineses.

Para conseguir ejércitos capaces de derrotar a los cartagineses, hay que tener al menos tres enclaves que den suministros. Con ellos podrás pagar el desarrollo de hachas para crear guardias de élite y para mejorar las defensas. Necesitas tener, al menos, una mejora. Cuando hayas construido todo esto, tendrás que crear un par de sacerdotisas –con sus correspondientes mejoras– para que entrenen a los siguientes soldados. Tienes que acelerar la producción. Mientras tanto, si te atacan, destruye sus máquinas de guerra con tu caballería mientras que tus arqueros se encargan de sus tropas. Crea un ejército compuesto por 12 arqueros,12 guardias de elite y un héroe y vete a conquistar la ciudad del Éste. Tras eso, vete a por la del sur y habrás conquistado Cartago.



3. Veni, Vidi, Vinci

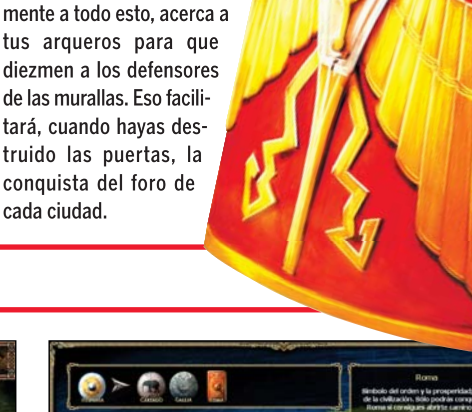






La derrota de Cartago nos proporciona cuatro elefantes para nuestro ejército, que aparecerán a nuestra disposición en el foro. Comienza creando una ruta de suministro entre la aldea cercana y la ciudad, crea un héroe y métele en el foro. Al mismo tiempo, saca a los elefantes, asígnales un carro y vete a conquistar los emplazamientos cercanos. Tienes que almacenar los suficientes recursos para crear otro héroe, 15 arqueros y 15 guardias de élite. Una vez creados, dirígete hacia el nordeste y empieza a conquistar los fortines que veas por el camino. Así podrás ir adquiriendo experiencia con todas esas unidades y prepararte para la conquista de las ciudades más importantes. Los elefantes no pueden ser asignados a ningún héroe, por lo que debes llevarlos junto al ejército de tu héroe. Utilízalos para ablandar a los enemigos que te salgan por el camino realizando debastadoras cargas.

La mejor manera de someter rápidamente una ciudad es mediante el uso combinado de tus tropas. Localiza la puerta y selecciona a tres guardias de élite para que construyan sendas catapultas. Simultáneamente a todo esto, acerca a tus arqueros para que diezmen a los defensores de las murallas. Eso facilitará, cuando hayas destruido las puertas, la conquista del foro de cada ciudad.





4. Íberos ad portas







La conquista de la Galia proporciona cuatro guerreros de Fand en el foro al inicio de este nivel. Estos guerreros no pueden ser asignados a ningún héroe, pero aparte de eso, sus habilidades son excepcionales. Por si eso fuera poco, pueden reponer su salud siempre que acaben con una unidad enemiga, lo que hace de ellos una unidad perfecta para tomar los fortines neutrales de este nivel. Aquí, además de tomar las dos ciudades romanas, también debes acabar con los distintos campamentos de romanos. Para acabar con ellos, –y a la vez conseguir experiencia– lo mejor que se puede hacer es reunir dos ejércitos distintos, uno de asedio y otro de exploración. El de asedio debe estar compuesto por un mínimo de 15 arqueros y 15 guardias de élite. El de exploración por al menos 15 jinetes íberos.

Encuentra los campamentos con el ejército de exploración, pero no entres en contacto con ellos. Hazlo con el de asedio que es más lento, pero también más resistente. Cuando tu ejército de asedio esté combatiendo, manda atacar al de exploración. La potencia de la carga de los jinetes íberos combinada con el ataque del otro ejercito hará que acabes rápidamente con los romanos y te permitirá reunir más experiencia. Si ves que tus tropas sufren mucho daño, utiliza la habilidad Curación de los héroes. Este es uno de los niveles en el que más combates experimentarás, por lo que si no tienes cuidado sufrirás muchas bajas. Si quieres reducirlas, tienes que desarrollar la Nobleza. Así conseguirás que tus soldados que lleguen a nivel octavo pasen automáticamente al duodécimo.



5. Egipto es el granero del Imperio







Con Roma anexionada al imperio íbero, llega el momento de adentrarse en las regiones más peligrosas. Germania es una tierra en la que abundan las rebeliones, por lo que es difícil mantener el control de los asentamientos y por la misma razón, las líneas de suministros. Así las cosas, es mejor volver la atención hacia Egipto, una tierra llena de misterio y peligros, pero también de grano.

Como recompensa por conquistar Roma contaremos con un cargamento de 6.000 piezas de oro y con un héroe romano de nivel 20, nada más empezar. Utiliza el dinero para equiparte rápidamente con otro héroe y crear dos pequeños contingentes de caballería. Asígnales a cada uno un carro con 1.000 unidades de víveres y envíalos a explorar el mapa, teniendo cuidado de mandar siempre primero al ejército del héroe íbero. El motivo de esta precaución es el que los fortines de Egipto están repletos de maldiciones que pueden caer sobre tus tropas rápidamente. Como estas maldiciones pueden diezmar rápidamente a tus tropas, es preciso proteger al héroe romano, que más adelante será muy útil.

Conquista un par de enclaves, refuerza tus ejércitos, –creando un tercer ejército para el asedio– y dirígete hacia el Sur. Allí encontrarás la primera de las ciudades egipcias. Destruye las puertas con las catapultas y entra a conquistar el foro. Asegúrate de impedir que las caravanas con víveres entren en la ciudad, o cuando entres te encontrarás con una fuerte oposición. Una vez hayas conquistado esta ciudad, recluta un nuevo ejército, repón tus bajas y dirígete hacia el noroeste para tomar la segunda ciudad. Ten cuidado con las maldiciones de los fortines que encuentres por el camino. Protege a tus mejores ejércitos y héroes llevándoles en retaguardia, o dando un rodeo que evite estos edificios.



6. A mi señal, ira y fuego

CON EGIPTO ANEXIONADO AL IMPERIO OBTENDRÁS DOS IMPORTANTES BENEFICIOS; por un lado cuatro talismanes que mejorarán las habilidades de tus tropas y a tus héroes y, lo que es más importante, hará que tus tropas no necesiten víveres durante sus desplazamientos y sus combates. Eso hará que sólo necesites comida para crear las tropas. Aquí tienes que volver a crear un héroe y unos diez jinetes rápidamente. Usa estos jinetes para ir conquistando los fortines independientes y recolectar suministros mientras puedas mantenerlos bajo control.

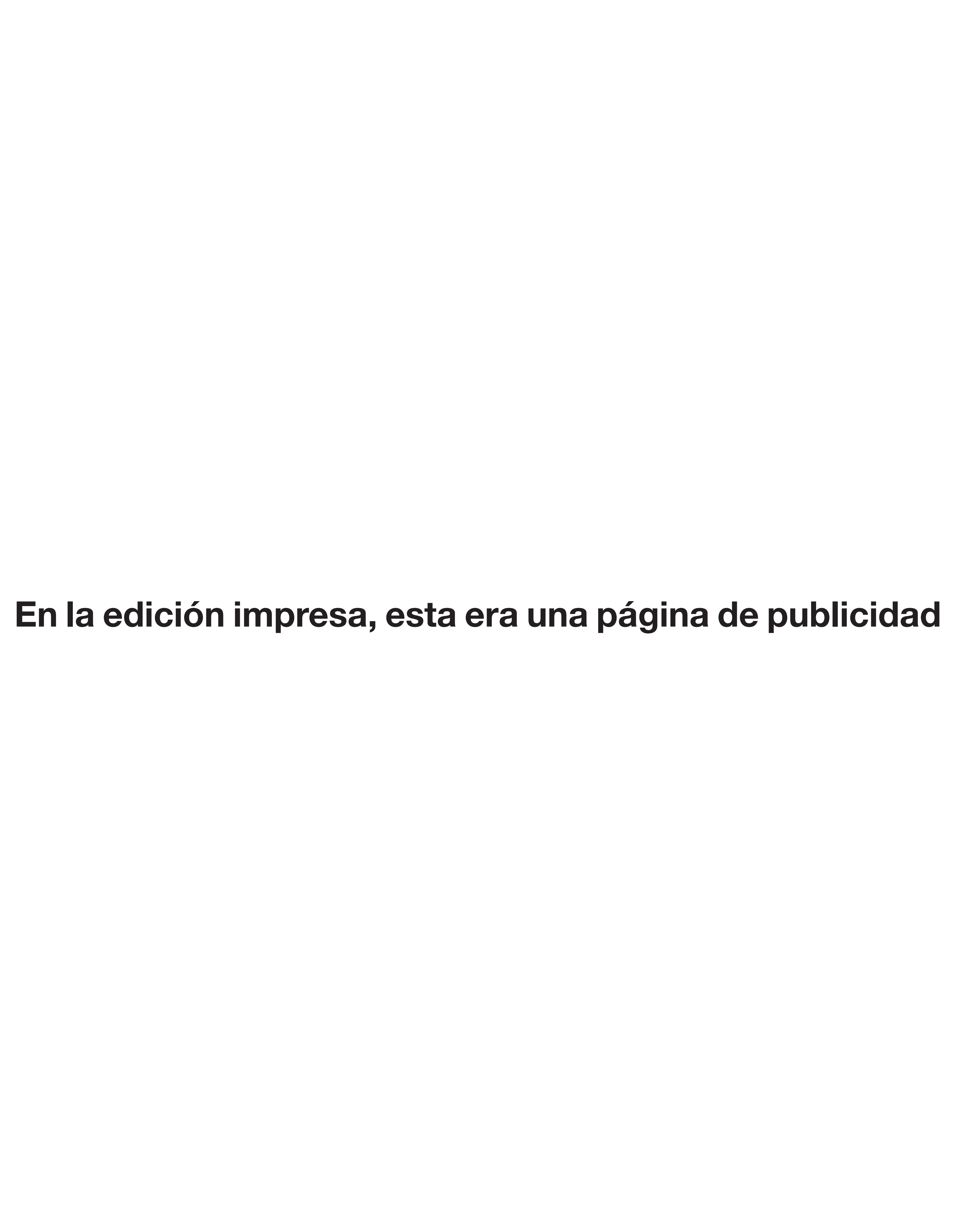
RECUERDA QUE VAS A TENER PROBLEMAS PARA HACERTE CON SUMINISTROS, por lo que tienes que evitar la bajas innecesarias. No combatas salvo que tengas la absoluta certeza de que vas a vencer. Igualmente, refuerza a este pequeño ejercito de exploración siempre que puedas añadiéndole nuevos jinetes. Una vez tengas veinticinco jinetes, contrata a otro héroe y hazte con veinte arqueros. Lleva a estos dos ejércitos a la ciudad verde, a la derecha del mapeado, y conquístala. Para ello, constuye tres catapultas con tres de tus jinetes mientras despejas las murallas de arqueras. Cuando las puertas de la ciudad hayan caído, lanza a tus jinetes al galope contra los defensores.

SI HAS TENIDO MUCHAS BAJAS, refuerza tus tropas reclutando Valkirias. La anexión de Germania proporciona un suministro adicional de víveres y hace que las unidades adquieran más experiencia en cada batalla, por lo que suben antes de nivel. Eso hará la conquista de Britania, el último mapeado muy fácil. Repite el mismo esquema que hemos visto hasta la fecha, –ejército de exploración y ejército de asedio– y no tendrás problemas para conquistar a la última de las civilizaciones del juego.








En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

C

CITY OF HEROES

La información es poder...



En la ciudad de Paragon hay 7 tipos distintos de personajes controlados por el ordenador, que te darán información, si te quedas quieto cerca de ellos y haces click con el botón izquierdo sobre él. La información dependerá de la letra por la que empiece el nombre del personaje:

- **E:** La hora en tiempo real.
- **F:** Hora oficial en Paragon City.
- **G:** Número de héroes que hay en la zona en que te encuentras.
- **H:** Te dirá otros héroes de la zona.
- **M:** Te da el tiempo jugado con ése héroe desde que lo creaste.
- **N:** Te dirá las veces que has jugado con el héroe actual.
- **O:** Te dirá cuánto tiempo has estado jugando con tu héroe hoy.
- **J:** Estadísticas de las veces que has usado cierto poder hoy.
- **K:** Daño hecho con un poder.

F

FULL SPECTRUM WARRIOR

Misiones especiales

¿Quieres poder jugar varias misiones extra? Es tan fácil como crear un nuevo perfil de jugador e introducir como nombre: **HA2P1PY9TUR5TLE.**
Que las disfrutes a tope...



OPERATION FLASHPOINT COLD WAR CRISIS

Trampillas en campaña

En medio de cualquier partida, tienes que mantener pulsada la tecla **[SHIFT]** izquierda y pulsar al mismo tiempo la tecla **[-]** del teclado numérico de la derecha para que de esta manera aparezca una ventana de diálogo sobre la que tendrás que escribir cualquiera de los códigos que te damos a continuación:

- **endmission:** termina la misión en curso.
- **savegame:** Te permitirá grabar la partida en cualquier momento del juego.
- **campaign:** Desbloquea todas las misiones de la campaña.

P

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

Ya no será un infierno

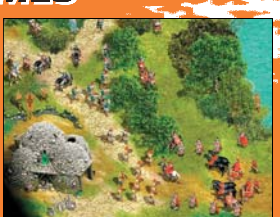


Pulsa **[º]** en cualquier momento de la partida en cualquier dificultad de juego, para que aparezca la consola de trucos, sobre la que escribir cualquiera de estos códigos con el que activar la trampa que desees:

- **pkweapons:** Todas las armas.
- **benchmark C5L1:** Test de rendimiento en modo individual.
- **name <nuevo nombre>:** Cambia tu nombre.
- **pkgold:** Recibes oro extra.
- **showfps <0 ó 1>:** te aparecerá el ratio de imágenes por segundo del modo individual.
- **pkammo:** Munición máxima.
- **pkpower:** Armas con la máxima munición y salud a tope.
- **pkgod:** Modo dios.
- **msensitivity <0-200>:** Sensibilidad del ratón que desees.

EL TRUCO DEL MES





IMPERIVM III

Todo vale para dirigir un imperio...

**Para introducir un código, selecciona una estructura o unidad (en algunos esto no será necesario) y pulsa [Intro] para abrir la ventana sobre la que escribir el código. Luego, pulsa [Intro] de nuevo.
Si no lo haces correctamente, el código aparecerá como un mensaje enviado. Pero si el código es correcto, tendrá su efecto.**

CÓDIGOS SOBRE UNIDADES

- **SELU.HEAL(50000): Cura a la unidad seleccionada.**
- **SELU.ADDBONUS(200, 200, 60, 60, 20000): Unidad imbatible.**
- **SELU.SETLEVEL(200): La unidad alcanza el nivel 200, nivel que generalmente no se alcanza ni terminando todo el juego.**

CÓDIGOS SOBRE FORTALEZAS O ALDEAS

- **SELS.SETFOOD(20000): Eleva a 20.000 unidades los víveres del asentamiento que hayas seleccionado.**
- **SELS.SETGOLD(20000): Eleva a 20.000 su oro.**
- **SELS.ADDTOPOPULATION(100): 100 habitantes más de población.**

CÓDIGOS GENERALES

- **SETSPEED(10000): Juego 10 veces más rápido.**
- **SETSPEED(1000): El juego vuelve a su velocidad normal.**
- **EXPLOREALL: Explora el mapa completo (sin áreas en negro).**
- **TOGGLEFOG: Activa / Desactiva la niebla; cuando está desactivada, puedes ver todo lo que ocurre en el mapa.**

EL JUEGO DEL MES

BLOOD OMEN 2

en el DVD Micromanía

Hazte invulnerable

En el directorio de instalación de «Blood Omen 2», busca una carpeta llamada DATA, en la que hallarás el archivo game.erg. Haz una copia de seguridad antes de modificarlo y ábrelo con el Bloc de Notas. Busca en él la cadena "-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1 y a continuación, borra el guión (-) del principio, dejando la línea así:"BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1 .

Magia, Salud y el Diario Oscuro

Maximiza tu magia y salud con estas combinaciones de teclas, en cualquier momento del juego:



- **Magia al máximo. Pulsa: Derecha, Derecha, Ataque, Acción, Arriba, Abajo, Derecha, e Izquierda.**
- **Salud al máximo. Pulsa: Ataque, [Shift], [Shift], Adelante, Ataque, Centro, e [Intro].**
- **Para acceder al diario oscuro en cualquier instante. Pulsa: Izquierda, Derecha, Ataque, Acción, Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda.**

R

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Rebautiza a los clientes



Para hacer trampas en el parque de atracciones, debes cambiarle el nombre a cualquier visitante.

- **Make Me Sick:** Todos se marean y empiezan a vomitar.
- **Atari:** Todos los visitantes se ponen a partirse de risa.
- **Mouse:** Todos miran al suelo.
- **Frontier:** Atracciones y montañas rusas irrompibles.
- **Atomic:** Se produce una gran explosión en una montaña rusa.
- **ATITech:** Todo el mundo se moverá a cámara rápida.
- **Guido Fawkes:** Accede al editor avanzado de fuegos artificiales.
- **John D Rockefeller:** Te proporcionará 10.000 dólares.
- **Chris Sawyer:** ¡A saltar todos!
- **Jonny Watts:** Mira el mundo a través de la mirada del invitado.
- **Sam Denney:** Verás el itinerario de todas las montañas rusas.
- **Jon Roach:** Podrás ver el resto de atracciones.

¿Quieres participar?

Si descubres algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a: codigosecreto@micromania.es, o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

John Wardley: Desaparecerá cualquier restricción de altura al construir una montaña rusa.

James Hunt: Obtén un buggy para montarte en él y pasear por tu parque de atracciones.



SECOND SIGHT
Mini-juegos secretos



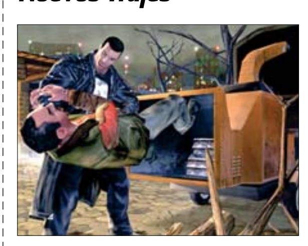
X Space '92: Este mini-juego se encuentra oculto en el nivel "Locura", en lo más alto de una estantería, dentro de una sala con una única entrada y ninguna otra conexión al resto de habitaciones, con una cámara sobre la puerta y un guardián frente a ella. Esta sala no es otra que el almacén y se encuentra justo antes del tercer "checkpoint", que es la puerta cerrada que necesita un código para abrirse. Una vez dentro de la sala, usa tu telequinesis para hacerte con el juego y cuando lo tengas en tu poder, podrás utilizarlo en cualquier ordenador que veas por el nivel.

Una vez desbloqueado el juego, podrás jugarlo cuando quieras a través de la pantalla de Pausa.

Earth Impact: Este mini-juego está oculto en el nivel "Dependencia". Después de entrar en el edificio, a través de las rejillas de ventilación, hay una sala con guardianes y varias máquinas recreativas en el interior. Acaba con el guarda que juega en una de las máquinas y ponte a jugar tú en su lugar. Como con el mini-juego anterior, una vez desbloqueado podrás jugar con él siempre que quieras a través de la pantalla de Pausa.

T

THE PUNISHER
Nuevos Trajes



Para desbloquear tres nuevos trajes con los que podrás ir vestido el protagonista del juego, desde el menú principal, entra en extras, luego en trucos-trampas y finalmente en "abrir trajes". Te pedirá una contraseña: escribe una de estas tres:

NAILGUN: Debloquea un traje de los '80.

WOODCHIPPER: Desbloquea un traje de los '90.

CEILINGFAN: Desbloquea un traje de los años '2000.

EL TRUCO DEL LECTOR
LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Un ejército más poderoso...



Santi nos cuenta un estratégico movimiento de ejércitos para este juego, pero sólo funciona en el modo Campaña. Consiste en maximizar los puntos de un ejército al que, en algún momento, deberás enviar fuera del mapa. El juego te preguntará si quieres que el pelotón se vaya del mapa y responde "sí". Entonces, comienza a construir otro ejército y cuando esté completado, haz click sobre la bandera de refuerzos para que aparezca de nuevo el ejército de antes y tú puedas liderar a un ejército doblado. E imparable...

Santiago Romaní (Madrid)

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
Patinaje tramposo...

Entra en el menú de opciones y desde ahí al área de trucos donde podrás teclear:

likepaulie: Especial infinito.

straightedge: Equilibrio sobre los raíles infinito.

oldskool: Desbloquea al skater Natas Kaupas.

sellout: Desbloquea al skater Nigel Beaverhausen.

4-wheeler: Y a Paulie...

PUBLICIDAD

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

No te pierdas...

LA GUARIDA DE LOS PIRATAS

DESCARGAS » FANSITE KIT » «SID MEIER'S PIRATES!»

Ya sabes que los piratas suelen tener su refugio en una isla secreta, lejos de las leyes de los estados, en donde se dedican a beber e intercambiar sus mercancías y botines. Pues algo así puede ser la web que te diseñes, dedicada al sensacional «Pirates!», gracias al kit que Atari ha puesto a disposición de los aficionados. Los 80 MB del kit contienen material, iconos, logos, pantallas, sonidos, fondos de escritorio, ¡y hasta fotos del tío Sid!



Lo encontrarás en: *http://www.atari.com/pirates/pirates/fan_sites.php*

Sigue jugando



...Porque la guerra continúa

DESCARGAS » MAPAS
«LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA»

No hay nada como las comunidades de aficionados, que por todo el mundo se dedican a colgar en la red nuevos materiales para nuestros juegos favoritos. En esta ocasión los afortunados son los jugadores de «La Batalla por la Tierra Media». Si eres uno de ellos, tienes tres nuevos mapas multijugador realizados por seguidores este juego inspirado en la saga cinematográfica de "El señor de los Anillos".

Lo encontrarás en: *www.rpgplanet.com/memw/temp/b4me/downloads/maps/fanmade.shtml*

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

Igual que Alejandro

TÁCTICA SECRETA
ESTRATEGIAS «ROME. TOTAL WAR»

Te has visto la peli de "Alejandro" y te han dado ganas de conquistar el mundo, ¿no? Bueno, pues sabrás que puedes emular al rey de reyes en «Rome Total War». Jugando con Macedonia, claro, que representa el ejército de Alejandro Magno.

Los tres pilares del ejército macedonio son los Piqueros Reales, la Caballería de Compañeros y los Arqueros Cretenses. Los primeros son razonablemente baratos (690 denarios) y tienen unas estadísticas estupendas (9 ataque, 7 carga, 17 defensa). Son de lo mejorcito que puedes encontrar. La Caballería de Compañeros cuesta sólo 760 denarios pero es un auténtico acorazado a la carga (10 ataque, ¡carga 16!, y defensa 17). Lo mejor de los Arqueros Cretenses, (550 denarios, 6 ataque, 11 ataque a distancia, 5 defensa) es su alcance. Antes de que el adversario pueda hacer nada, tus arqueros le habrán causado muchas bajas.



▲ Pon a una de las unidades de caballería detrás de la infantería, con el general, para que la moral se mantenga alta.



▲ Para las cargas de caballería de tu enemigo, las lanzas de tus Piqueros Reales representan una barrera letal.

La táctica más efectiva

Coloca a los arqueros delante de los piqueros y la caballería a los lados. Avanza hasta que los arqueros puedan empezar a disparar y luego detente. El rival tendrá que avanzar o hacer algo ante la lluvia de flechas. Neutraliza con la caballería cualquier intentona de atacar a tus arqueros o de buscar los flancos. Y si, finalmente tu enemigo avanza con el grueso de su ejército, deja que se estrelle contra las lanzas de tus piqueros, mientras atacas con tu caballería su retaguardia. Con esta estrategia conquistarás el mundo... en la Red, claro, que no es poca la gloria.

Manos a la obra

¡Diseña tu propio Ground Control II!

DESCARGAS » KIT DE HERRAMIENTAS PARA MODS » «GROUND CONTROL II»

Por mucho que te guste un juego, siempre se te ocurren cosas que se podrían mejorar o que simplemente se podrían hacer de otra manera. Por eso los creadores de «Ground Control II» han puesto a disposición de la peña un kit de herramientas para que los más hacendosos podáis diseñar vuestro propio mod de este sensacional juego de estrategia. ¿Que quieres ambientarlo en el siglo XIX? Pues ponte a diseñar texturas y modelos, porque todo es posible. El único límite, ya lo sabes de sobra, son las ganas que tengas.

Lo encontrarás en: *http://gc.savagewar.co.uk/downloads/pafiledb.php?action=category&id=12*





¡Más madera!

¡SOLDADOS, A SUS PUESTOS!

DESCARGAS » MAPAS
«AXIS & ALLIES»



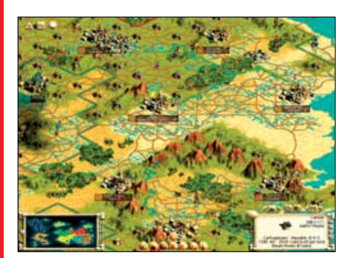
«Axis & Allies» está otra vez de estreno. **Para este juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial acaba de lanzarse un superpack de mapas multijugador y escaramuza, que hará las delicias de los aficionados más competitivos. Prepárate para disfrutar del auténtico porrón de mapas que se te viene encima. La diversión, asegurada.**

Lo encontrarás en:
http://www.strategyplanet.com/axisallies/Downloads/maps.htm

Y no te pierdas...

¿Quieres más?

DESCARGAS
MOD PARA «CIVILIZATION III»



Este mod, que sólo funciona para la última expansión de «Civilization III, «Conquest». **Se basa en la filosofía de que la variedad es la esencia de la estrategia. Por eso, aquí se incluyen más de 200 tecnologías, 13 formas de gobierno, 100 mejoras, 67 grandes maravillas, 36 pequeñas maravillas, 14 tipos de especialistas, 52 recursos y 340 unidades militares diferentes... entre otras muchas cosas más.**

Sus creadores aseguran que han trabajado muy duro para que todo estuviese equilibrado, a pesar de los añadidos, y no se perdiese la equidad entre bandos del genial juego de Sid Meier.

Así que ya sabes, ¿querías más caldo? Pues ahí van dos tazas de 116 MB.

Lo encontrarás en:
www.fileplanet.com/149050/140000/fileinfo/Civilization-III---Conquest:-Rise-and-Rule-mod-v.-1.02

Aventura

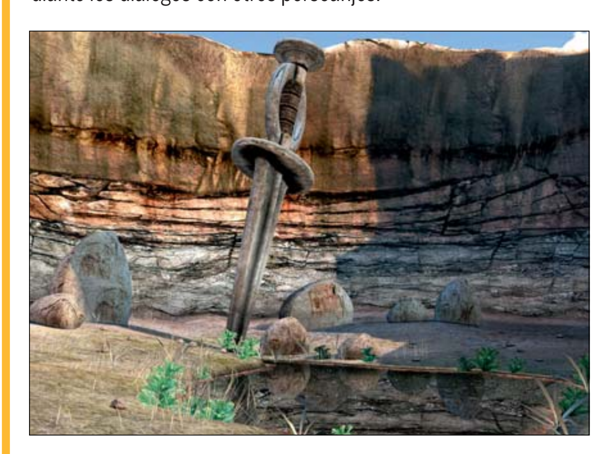
Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

El final de una era
La saga de «Myst» termina a lo grande

ACTUALIDAD » «MYST V: END OF AGES»

El éxito de crítica y ventas de la saga «Myst» hacía inevitable una quinta parte, que Ubi Soft no ha tardado en anunciar: «Myst V: End of Ages» verá la luz este mismo otoño. La noticia, sin embargo, ha caído como una bomba entre los fans, ya que el anuncio confirma que se trata del capítulo final de la saga. Esto no significa que sea el fin de «Myst», pues podría continuar con otro argumento, pero sí será la última vez que acompañemos en sus aventuras a Atrus y familia.

Este último capítulo continuará exactamente en donde terminó la primera parte. Se centrará en la exploración de los escenarios y en la resolución de puzzles mediante la lógica o de enigmas mediante los diálogos con otros persoanjes.



Una década de éxitos

«Myst» se publicó en 1994, causando una revolución al ser uno de los primeros juegos en usar gráficos renderizados, y el formato CD-ROM. No tardaron en llegar sus continuaciones: «Riven: The sequel to Myst» (1997) y «Myst III: Exile» (2001). «Myst IV: Revelation» (2004) dio la campanada al ocupar dos DVD-ROMs y mejorar la jugabilidad con la aparición de abundantes personajes. Otros miembros de la saga son «RealMYST» (2000), una versión con gráficos en 3D de la primera parte, y «Uru: Ages Beyond Myst» (2003), capítulo independiente con novedades en el aspecto técnico, como la vista en tercera persona, y un potente motor 3D.



Rand Miller, Co-creador de «Myst»

Queda esperar que el capítulo final ponga el broche de oro.

MÁS INFORMACIÓN EN:
http://myst5.ubi.com y http://mystworlds.ubi.com

Traducciones de los fans

¿No sabes inglés? No problem...

DESCARGAS » PARCHES PARA TRADUCIR AL CASTELLANO



Muchas aventuras llegan a nuestro país sin traducir, así que no pueden ser disfrutadas por fans que no dominan el idioma de David Beckham. Pero como dice el viejo dicho, si Mahoma no va a la montaña... Pues eso: la web «Aventura & Cía» almacena traducciones amateurs de joyas como «Sanitarium» o «Leisure Larry VI», descargables en forma de parche para instalar en tus juegos. Y, lo cierto es que, a pesar de la dificultad técnica que plantea realizar una traducción fidedigna, el nivel de todas las que hemos visto es, en general, bastante bueno.

Lo encontrarás en: *www.aventuraycia.com/insider.php*

Síguele la pista

Lost Paradise



Lo nuevo del creador de «Syberia»

El dibujante y guionista de comics Benoît Sokal, ya se ha convertido en un "hombre marca" en el género de la aventura. Prácticamente todos los juegos que llevan su firma desde aquel «Amerzone» captan inmediatamente la atención de los aficionados. «Lost Paradise» lleva su sello inconfundible: gráficos de una belleza extrema, y un argumento original y fascinante. Una joven mujer, hija de un feroz dictador, decide cruzar toda África para llevar a un leopardo hasta su lugar de nacimiento, las faldas del Kilimanjaro.

El juego que saldrá este año pero se está desarrollando en total secreto. Para contar los días que faltan, puedes descargar un par de exóticos calendarios de la web oficial.

Lo encontrarás en:
www.whitebirdsproductions.com

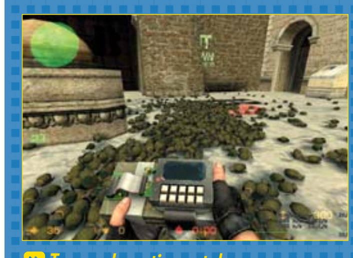
Curiosidades



Reconocido como «Half-Life 2»
¿Notas algo peculiar en este símbolo de «Half-Life 2»? Efectivamente, se trata de una vista aérea de la plaza central de Ciudad 17 y el símbolo está construido a base de cuerpos de soldados de la Alianza amontonados unos tras otros. ¡Qué paciencia!



¿Demasiado «Half-Life»?
¿Cómo saber si has estado demasiado tiempo jugando a «Half-Life»? Quizás es momento de planteárselo cuando tus manos se han convertido en tentáculos, te apetece almorzar un cerebro humano y emites gruñidos.



Toma, ¡desactiva esto!
Los jugadores de «Counter-Strike» a veces se quejan de que los policías siempre desactivan la bomba a tiempo en algunos mapas, pero en este seguro que no. Está claro que para asegurar el objetivo todo vale, pero tampoco es cuestión de exagerar... ¿no?

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Los mejores mods de 2004

MODS » CONVERSIÓN TOTAL » VARIOS

Para encontrar los mejores mods todos los meses hay que seguir muy de cerca a sus creadores, pero a partir de ahora será más sencillo gracias a la web Mod Database.

Busca, compara y descárgatelo

En ella se reúne toda la información sobre la mayoría de mods en desarrollo, e incluso se realizan votaciones para elegir a los mejores. A continuación te indicamos cuáles han sido los más aclamados de 2004. Para **«Half-Life»**: «Sven Coop», «GHOST Ops», «Earth's Special Forces», «The Trenches», «Nightwatch», «The Specialists», «Natural Selection». Para **«Half-Life 2»**: «Black Mesa Source», «Jedi: Timeline», «Sven Co-Op II», «Insurgency», «Shattered Horizons», «MechMod», «Bloodthirst». Para **«Battlefield 1942»**: «Forgotten Hope». Para «Doom 3»: «Pathways Redux». Y, para **«Tribes Vengeance»**: «SS:2845».

Algunos ya los hemos comentado anteriormente en Micromanía, dentro de esta mismo sección. De todos modos, podéis obtener información detallada de estos y otros proyectos si visitáis la la web ***http://features.moddb.com/111.*** Hay cientos de mods en desarrollo y frecuentemente, aparece información actualizada del estado de desarrollo, con nuevas imágenes, comentarios de otros aficionados y detalles de la jugabilidad.



«Forgotten Hope» es uno de los mods con mejor calidad técnica para «Battlefield: 1942».



LO ENCONTRARÁS EN: *http://mods.moddb.com*

El legado de "la familia"

MODS » MISIONES » MAFIA

City of Lost Dreams». Así se llama este mod para «Mafia», que extiende la vida de este gran clásico con cinco nuevas misiones, en las que incluso puedes llegar a ser "el padrino" de la ciudad, variar tus alianzas con las bandas o usar los servicios de "chivatos". Para funcionar sólo requiere el juego original en su versión 1.0 y la última versión de «CoLD» que puedes descargar en la web que te indicamos a continuación.



LO ENCONTRARÁS EN:
cold.lostheaven.co.uk/download.htm

Web recomendada

La sombra de Chernobyl

ACTUALIDAD » ACCIÓN » «S.T.A.L.K.E.R.»

Aún falta para el lanzamiento de «S.T.A.L.K.E.R.», pero el volumen de información que obtenemos va en aumento, y ya existen páginas web dedicadas exclusivamente a este esperado juego. Por eso os invitamos a visitar la página *www.oblivion-lost.com*, en la que hay información sobre la historia, los vehículos, las armas y el entorno post-apocalíptico que tendrá el juego, así como una galería de imágenes espectaculares, con capturas inéditas y vídeos demostrativos.



¿Golf en Unreal?

MOD » CONVERSIÓN TOTAL » «UT2004»

NO, NO TE HAS EQUIVOCADO DE PÁGINA, **sigues en la comunidad de acción... sí, es golf pero, ¿quién dice que un mod sólo puede ser de tiros..? Los creadores del estupendo «Duffers Golf» lo tenían tan claro que desde su página web ya puedes descargarte una versión jugable de este mod para «Unreal Tournament 2004». Lo mejor de todo es que puedes competir contra otros 3 jugadores, con tablas clasificatorias e incluso club de campo.**

Lo encontrarás en:
http://duffers.beyondunreal.com



Para la posterioridad

De pequeño jugaba con soldaditos de plástico... Cuando juegas a un videojuego como «Battlefield» es algo parecido, lo haces porque te apasiona, porque te gustan las películas bélicas, dejando a un lado el lado miserable [de la guerra].

Lars Gustavsson, programador jefe de DICE Studios

Síguele la pista

Breves apuntes sobre... «F.E.A.R.»



Aunque su argumento está salpicado de elementos sobrenaturales, la acción será predominante.

El protagonista es el líder de un grupo de operaciones especiales que va donde otros no llegan.

Para conseguir que el jugador se considere la verdadera estrella su trasfondo se irá descubriendo poco a poco.

Las luchas tendrán un estilo de cámara lenta, para asemejarse a una película de acción, pero en primera persona.



La historia se desarrollará en un lapso de 12 horas a tiempo real, para potenciar la sensación de inmersión. Para que te hagas una idea, algo parecido a lo que has podido ver en la tele, si eras seguidor de la serie "24".

Tendrá un componente de "horror movie" inspirado en títulos cinematográficos japoneses como "The Ring", "La Maldición" o "The Eye", últimamente tan de moda.

El tipo de terror no tendrá que ver con «Aliens Vs Predator», en el que predominaba un rítmo frenético. Se tratará de un terror más sutil explotando el enfrentamiento con diversas fobias.

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

¡Un poquito de por favor..!

COMUNIDAD » EL PROTOCOLO EN LOS MMORPG

Además de las normas generales de comportamiento que todos aceptamos al entrar a un mundo persistente, existe otra serie de reglas que nuestro personaje debería respetar si pretende ser "alguien" en el mundo en el que está jugando. Y es que, independientemente del rol que hayamos adoptado, es decir, aunque hayamos elegido ser el "malo más malo", comportarnos con educación puede sernos muy útil.



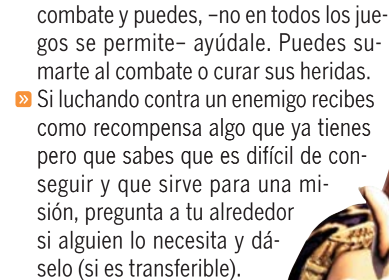
No tienes que pasarte tanto con el protocolo como C3PO en «Galaxies», pero no lo descuides.

Las buenas maneras para tu personaje

Te apuntamos aquí alguna de esas reglas que son comunes a casi todos los juegos basados en mundos persistentes y que, con un poco de sentido común, te ayudarán a ganarte el respeto de la comunidad con la que convives.

- Si no encuentras algo o necesitas ayuda de un jugador, salúdale primero y espera a que te responda para hacerle la pregunta. Tal vez esté ocupado en ese momento.
- Si alguien te hace una consulta sobre el juego, ayúdale. Si tu inglés no es muy bueno o no comprendes lo que te pregunta, díselo. Generalmente lo entenderá.
- Si ves que alguien está apurado en un combate y puedes, –no en todos los juegos se permite– ayúdale. Puedes sumarte al combate o curar sus heridas.
- Si luchando contra un enemigo recibes como recompensa algo que ya tienes pero que sabes que es difícil de conseguir y que sirve para una misión, pregunta a tu alrededor si alguien lo necesita y dáselo (si es transferible).
- Si alguien con un nivel superior al tuyo está arrasando todos los bichos de una zona pregúntale qué busca. Tal vez él o ella puedan ayudarte adquirir experiencia y tú conseguirles el objeto que necesitan.

Lo dicho, respeta el protocolo.





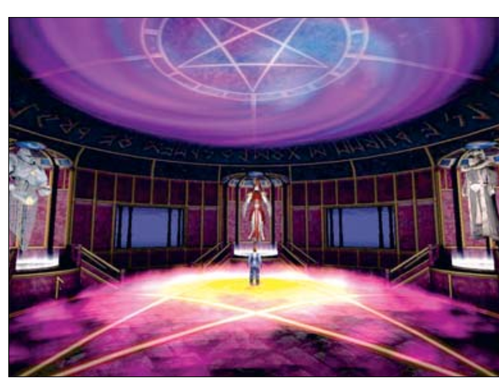
¿Sabías que...

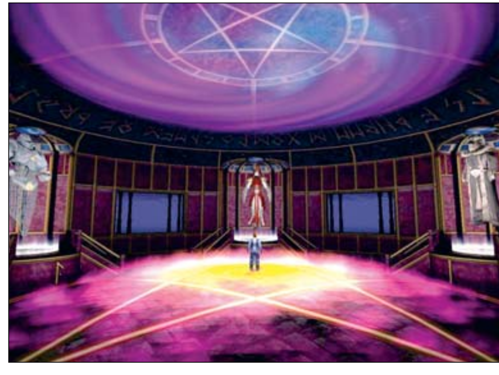
el próximo 25 de marzo puedes ganar un castillo en «Ultima Online»? Para ello bastará con que tengas una cuenta de juego creada entre el 2 de noviembre de 2004 y el 18 de marzo de 2005 y actualizada con la expansión «Samurai Empire». ¡Se sortearán cinco castillos por servidor! Tienes más información en http://uo.com/castlelotteryfaq.html

La cuenta atrás

...Y en beta se quedó

El largo y costoso desarrollo de un MMORPG hace que no sea raro que algunos acaben siendo cancelados. Lo vimos no hace mucho con «WarHammer Online» o con «Earth and Beyond»... Sin embargo, es más sorprendente si se produce ya en la fase de beta abierta. Pues eso es lo que ha pasado con «Wish». Así, todos aquellos que estábamos esperando la salida de este juego, que podría soportar más de 10.000 jugadores en un mundo sin zonas de recarga, nos encontramos con el anuncio por parte de Mutable Realms de su cancelación por razones económicas. Según ellos mismos reconocen, con los datos obtenidos durante los diez días de la beta, el mantenimiento del juego y del equipo de 32 desarrolladores se hacía inviable. Y es que las exigencias de mantenimiento son muy altas y la competencia de los juegos más grandes como «World of Warcraft» o «Everquest», demasiado fuerte.





Y además...

PARA PONERSE AL DÍA

- **Ya podemos enterarnos de qué tipo de terribles criaturas nos cruzaremos en «Dark and Light». Para conocerlas visita su página web, que está completamente en castellano, y dirígete a la sección bestiario en *www.darkandlight.net***
- **Desde el pasado mes de enero ya podemos entrar en la beta europea del «Fairyland». Este juego, con cantidad de seguidores en Asia y EE.UU., nos llevará a un colorido mundo en 2D. *Puedes saber más en www.fairyland-europe.com***
- **«Ashen Empires» pasa a ser de pago. Su fase de beta abierta ha terminado por lo que para continuar jugando hay que pagar una cuota mensual de 8,95$ (6,90€). *www.ashenempires.com***

No te pierdas...

CAMPEONATO «RICHARD BURNS RALLY»

Si te apasionan las carreras online en esta web tienes acceso a algunos de los campeonatos organizados con títulos como «Nascar Racing Season 2003», «Colin McRae 4», «Richard Burns Rally» o el mítico «GP 500». ¡Ponte a prueba!

Lo encontrarás en: *http://www.nsrch.com/*

A Rebufo

Competiciones «Live for Speed»



» *Inauguramos este espacio* al apasionante «Live for Speed» y en especial a su comunidad española de *www.lfs-spain.net*, que organiza carreras casi a diario. Ya tenemos los resultados de la 2ª Copa Sprint, con Bravus como ganador, Narcis en segunda posición y TRM13 completando el podio.

En competiciones internacionales, las cosas no han ido mal en el segundo campeonato de Drivers Emporium para los pilotos españoles. Así, Narcis quedó segundo.

Lo encontrarás en: *www.lfs-spain.net* y en: *www.liveforspeed.net*

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Se anima el cotarro

» ACTUALIDAD » PROYECTO «FIRST RACING.NET»

El éxito de las carreras online de «Live for Speed» y la masiva participación en los servidores de partidas multijugador de los títulos mas en boga del género, han logrado que la velocidad experimente un giro radical hacia el juego en Internet. A los desarrolladores no se les escapa que es mucho más divertido adelantar a un oponente humano, y para seguir esta corriente online ha nacido «FIRST Racing.Net», un proyecto creado por un multimillonario adicto al mundo de la velocidad y David Kaemmer, cofundador de la legendaria Papyrus Racing, (los de la serie «Nascar»).

Altas expectativas

La idea de «FIRST Racing.Net» es crear el mejor simulador del género –para ello, cuentan con la tecnología de Papyrus– dirigida a la competición online. Ya están en marcha los servidores en pruebas, con una liga con carreras todas las noches, con «Nascar Racing Season 2003». Si tienes el juego, puedes participar en este proyecto, tan metido de lleno en la competición que hasta contará con escuela de pilotaje y de un comité para vigilar que no se hacen trampas.

LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.first-racing.net/*



Maestros del TUNING

Estos son los más espectaculares coches tuneados en «NFS Underground 2» que nos habéis enviado. No habéis perdido el tiempo, ¿eh...? ¡Pues hala, mandad más!



▲ Gerardo "Eljibia". Sí, sí, esto es un Opel Corsa, claro que con un 10 de "reputación visual".



▲ "Moon Yasha". ¡Qué pasada! Un bólido que lo tiene todo... todo, menos discreción.



▲ José Luis Paredes. Además de espectacular, este Mustang es una bestia del asfalto.



▲ Oriol Campos. Un reputado modelo de Peugeot nos muestra aquí sus entrañas "coloreadas".

Envíanos capturas de tus coches tuneados en «NFS Underground 2» al buzón de la Comunidad: lacomunidad@micromania.es

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Volvemos a la Europa ocupada

» ACTUALIDAD » LA BATALLA DE INGLATERRA "RELOADED"

Como viene siendo habitual, los simuladores de vuelo, se empeñan en compartir –compitiendo– una misma fuente de inspiración, que va tomando distintos rumbos. Ahora estamos sobrevolando el Pacífico, (con «Pacific Fighters» y «Heroes of the Pacific»). Bien pues pronto, nos va a tocar volar de nuevo sobre los cielos de Inglaterra.

Maddox Games Vs Shockwave Entertainment

Al «Battle of Britain» que está desarrollando Maddox Games –los chicos de la serie «IL-2»– se suma «Battle of Britain II. Wings of Victory», que es el heredero de aquel estupendo «Battle of Britain» de Rowan Software. De esta nueva entrega se encarga Shockwave y, aunque su salida en España no se ha confirmado, ya es uno de los más llamativos simuladores en desarrollo. ¿Cuál de los dos será mejor?... Te iremos contando.

MÁS INFORMACIÓN: *www.gmxmedia.net/bob2/* *y en: www.il-2sturmovik.com*



◀ Uno de los muchos Stukas que vas a tener que derribar para detener la ofensiva aérea sobre Inglaterra. ¡Qué buena pinta, ¿no?! Afina la puntería...

Repostaje en vuelo

«Heroes of the Pacific»



» ¡Hala, más combates contra los zeros! Más o menos, para cuando te acabes la campaña en «Pacific Fighters», (que todavía no te has acabado, seguro...) «Heroes of the Pacific» está ya a la vuelta de la esquina. Un juego que te hemos mencionado anteriormente y que mezcla simulación y acción. Tendrá modos de juego tan interesantes como un "capturar la bandera" y permitirá controlar un escuadron de 32 aviones... El mes que viene, más.

Más info.: *www.heroesofthepacific.com*

No te pierdas... en el DVD Micromanía



¡¡16 clanes para «BLOODLINES»!!

Sí, sí, como lo oyes. Los primeros mod para «Vampire: Bloodlines» ya están en camino. Aquí tienes el primero de ellos: nada menos que 16 clanes, inspirados, cómo no en el juego de rol de mesa "Vampiro". Totalmente jugables y nuevos para el juego, con nuevos méritos, habilidades, descripciones y disciplinas. Eso sí, ten un poco de poco de paciencia porque ocupa nada menos que 35 MB, pero merece la pena. Sigue las instrucciones de los archivos Léeme para implementar el mod en el juego original.

Lo encontrarás en: *http://files.filefront.com/Vampire_Bloodlines_PP_Mod__Clans/;3781301;;/fileinfo.html_Bloodlines_PP_Mod__Clans/;3781301;;/fileinfo.htm*

Juegos de Rol

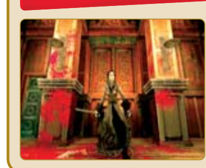
Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda.

El rol, ¿sigue o no las reglas?

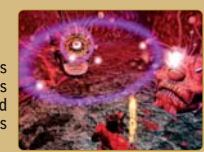
OPINIÓN » LAS REGLAS DEL ROL EN LOS JUEGOS DE PC

Desde que el PC existe, los juegos de rol de mesa han sido una fuente de inspiración continua para los desarrolladores de juegos de PC. «Pool of Radiance», lanzado en 1990, está considerado como el primer juego de rol para ordenador basado en "Advanced Dungeons & Dragons". Desde entonces no hemos parado de recibir nuevos títulos que intentan recrear los juegos de tablero y potenciarlos con imagen y sonido en un PC. Sus creadores cuentan con ambientaciones estupendas y sistemas de reglas muy estudiados. Pero esto resulta un arma de doble filo, ya que recrear sistemas tan complicados suele ser difícil. Por eso, nosotros nos hemos puesto a analizar todos los juegos de rol basados en juegos de mesa y hemos seleccionado los cinco que nos han parecido los más fieles a de reglas originales. ¿Estás de acuerdo...? ▸▸

Los más fieles al rol



Vampire: Bloodlines
Basado en "Vampiro", es riguroso hasta más no poder con las reglas, personajes y ambientación.



Neverwinter Nights
Hasta el momento, es el juego más fiel a las reglas de "Advanced Dungeons & Dragons en su versión 3.0".

Baldur's Gate 2 Shadows of Amn
Está basado también en las reglas de "AD&D 3.0", aunque no ofrece tantas opciones para crear tu personajes.



El Templo del Mal Elemental
El único juego que implementa las reglas 3.5 de "AD&D" con un total respeto a las reglas del combate.



Eye of the Beholder
Un clásico eterno, que sirvió de referencia al género de rol. Basado en la ya lejana 2ª edición de "AD&D".

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

CM Online, entrenadores mundiales

COMUNIDAD » MANAGER ONLINE DE «C.MANAGER»



Ya adelantábamos hace algunos números que en enero saldría «CM Online», una versión del popular gestor de fútbol «Championship Manager 5», pero enfocada a la vertiente multijugador online a través de un mundo persistente, en tiempo real, para actuar como entrenadores de nuestro equipo favorito. Pero además, en el día a día, en ligas multitudinarias y compitiendo contra los mejores "misters" de carne y hueso. Por supuesto, cuenta con licencia oficial y la liga española.

¿Te apuntas al testeo?

Pues hay buenas y malas noticias sobre tan esperado proyecto. Las malas es el retraso en la fecha de salida, que se ha pospuesto hasta nuevo aviso. Las buenas, que esta demora está motivada por el inicio de una fase de pruebas donde los aficionados podrán testear el juego para encontrar posibles fallos o sugerir cambios. Tú puedes ser "beta-tester" de «CM Online», sólo tienes que rellenar el formulario que aparece en la página del juego y recibirás las instrucciones por correo electrónico.

Si te gustan los gestores de fútbol no puedes perderte esta oportunidad de ser de los primeros en probar «CM Online». Además, las ligas de «CM Online» estarán permanentemente actualizadas. Será un mundo persistente mediante suscripción, así que están previstos importantes premios para los ganadores de las ligas y campeonatos oficiales.

LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.cm-online.com/*

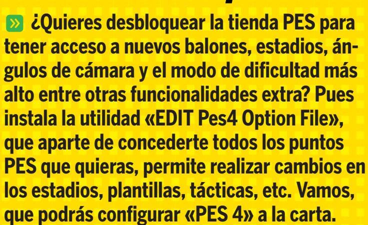
La Prórroga — en el DVD Micromanía

Creation Centre 2005

Por fin se encuentra disponible el editor por excelencia de «FIFA 2005», denominado «Creation Centre 2005». Con esta impagable utilidad podrás editar las habilidades y físico de los jugadores, importar fácilmente las equipaciones actualizadas y con texturas en alta definición, los cánticos de la afición, etc. Además, dispone de un editor táctico avanzado para profundizar en la estrategia mucho más de lo que permite el incorporado en el juego.

Lo encontrarás en: *http://downloads.soccergaming.com/download.php?id=00009666*

Y no te pierdas... en el DVD Micromanía



«Pro Evolution Soccer 4» a tope

¿Quieres desbloquear la tienda PES para tener acceso a nuevos balones, estadios, ángulos de cámara y el modo de dificultad más alto entre otras funcionalidades extra? Pues instala la utilidad «EDIT Pes4 Option File», que aparte de concederte todos los puntos PES que quieras, permite realizar cambios en los estadios, plantillas, tácticas, etc. Vamos, que podrás configurar «PES 4» a la carta.

Lo encontrarás en: *http://www.pesoccerworld.com*

Zona Micromanía

¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a:
LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA.
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes



WORLD OF WARCRAFT

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es Este mes, en la redacción hemos elegido a «World of Warcraft», el formidable juego de rol online con el que Blizzard ha conseguido que se apunten ya, ¡cientos de miles de jugadores en todo el mundo! Nos ha costado decidirnos con «Caballeros de la Antigua República II» de por medio.

El mes pasado, elegimos como juego del mes a «Imperivm III» y también vosotros lo habéis votado más que a cualquier otro juego de los comentados en review.

Hace 10 años

¡Y el pasado se fue volando!

Ya quedaron atrás aquellos juegos con gráficos a base de píxeles. «Flight Unlimited», el estupendo simulador acrobático de Locking Glass del que os hablábamos en preview, resultaba impactante. Era una demostración de lo que podía hacer un PC con una CPU 486 DX de entonces.

En nuestro reportaje principal, hablábamos del imperio de George Lucas. LucasArts ya atesoraba un montón de títulos que formaban parte de la Historia del PC: «X-Wing» «Rebel Assault» las aventuras de Indy, los «Monkey Island»...

En un suplemento especial, hablábamos de las nuevas técnicas que los estudios de desarrollo más vanguardistas estaban poniendo en práctica. ¿Te suenan de algo cosas como, "motion capture" o "brender"? Pues han derivado en técnicas que hoy en día se son muy habituales.

«NBA Live'95» fue nuestro megajuego aquel mes. Y, ya en las páginas finales, una solución de la sensacional aventura «Mundodisco» inspirada en la famosa obra de Terry Prattchet.



¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores del concurso publicado en el número 120 de Micromanía.

CONCURSO FLAT OUT
JUEGO FLATOUT PARA PC + TARJETA GRAFICA SPARKLE SP8835-PT + BANDA SONORA

Angel González Herreros ....Albacete

JUEGO FLATOUT PARA PC + BANDA SONORA ORIGINAL

Alfonso De La Hera Solís ....Cáceres
Cristian García ....Cantabria
Angel Hernández Dioa ....Córdoba
Víctor Manuel Rodríguez Ruíz ....Girona
Francisco José Jiménez Orihuela ....Huelva
Sergio Solís Fernández ....León
Oscar Carrera ....Madrid
Carlos Rosas Soria ....Madrid
Enrique Mérida Grande ....Sevilla
Esther Arasa Cabrera ....Tarragona
Raúl Martín Escalona ....Toledo
Sergio Chisvert Soriano ....Valencia
David Cano Caballero ....Valencia
José Ignacio Colinas Urueña ....Valladolid
José Pablo Inglés ....Zaragoza

CONCURSO FULL SPECTRUM WARRIOR
JUEGO FULL SPECTRUM WARRIOR (PC)

Patxo Santamaría ....Alava
Amelia Orlaez Laguna ....Albacete
Giovanni Fresco Martínez ....Alicante
Manuel Piñero Sánchez ....Badajoz
Joaquín Gómez Benítez ....Badajoz
Pedro Pérez Servera ....Baleares
Carles Iserte Moix ....Barcelona
Albert Bellera Vila ....Barcelona
Alberto Labarga Díez ....Burgos
Oscar Torres Fernández ....Castellón
Carlos Errondosoro Beltrán ....Guipúzcoa
Joaquín Gómez Mora ....Huelva
José Rubén Ramos Pérez ....Jaén
Harold Paredes Vigil ....Madrid
Antonio Rodríguez Lloret ....Murcia
Miguel Mercader Molto ....Murcia
Mayte Flores González ....Murcia
Juan Antulio Marín Yebenes ....Sevilla
Daniel Barbero Chacón ....Sevilla
Ramón Marro Codorniu ....Tarragona
Luis Mora Secanella ....Teruel
Fco. Javier Viloria Lizarralde ....Valladolid
José Luís Serena Barriuso ....Vizcaya
Alberto Manzano Burgos ....Zamora
Manuel Vidal Ortega ....Zaragoza

Lenguas de trapo

DESPUÉS DE JUGAR varias veces a «Brothers In Arms» podrás buscar trabajo como guía turístico en Normandía porque te sabrás la zona de memoria.
Randy Pitchford, presidente de Gearbox Software

DADO EL TONO QUE ESTABAN ADOPTANDO ciertos mensajes, nos vimos obligados a cerrar los foros de la página del juego.
Marcos Jouron, responsable de «PC Futbol 2005»

UNO DE LOS VETERANOS de guerra apuntaba que hemos pasado más tiempo desarrollando «Brothers In Arms» que la 101 División Aerotransportada entrenando para el día-D.
Randy Pitchford, presidente de Gearbox Software

EL OBJETIVO EN «DUKE FOREVER» es reventar cosas e interactuar con el entorno, así que haremos ambas cosas tan fáciles y divertidas como podamos.
George Broussard, responsable de 3D Realms

DE UN MODO ABSTRACTO, mi equipo me ve como una especie de calamar gigante que surge de las profundidades de la bañera y destruye su flota de barcos de juguete.
Andy Dombroski, diseñador jefe del mundo de «Ultima X: Odyssey»

PRETENDEMOS QUE EL JUEGO sea familiar, histórico, épico y susceptible de ser ampliado por los usuarios avanzados, todo al mismo tiempo.
Rick Goodman, creador de «Age of Empires III»

LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL incorporará cada vez más elementos de juegos como «Sim City» o «Caesar»
Eric Ouellette, productor de «Stronghold»

¡¡¡BUSCAMOS REDACTORES Y COLABORADORES!!!



- ¿Tienes más de 18 años?
- ¿Jugar con tu PC es tu entretenimiento favorito?
- ¿Crees que eres un experto en videojuegos?
- ¿Se te da bien escribir y te gustaría hacer de ello tu profesión?

Si todas tus respuestas han sido afirmativas, no te lo pienses más... ¡¡ESCRÍBENOS!!

ENVÍANOS UNA REVIEW ESCRITA POR TI:
- Si es por E-MAIL a: lacomunidad@micromania.es indicando REVIEW en el asunto.
- Si es por CORREO POSTAL a la dirección: Revista Micromanía. REVIEW. Hobby Press S.A. Calle de los Vascos nº 17, 28040, Madrid.

No te olvides de facilitarnos los SIGUIENTES DATOS:
- Nombre y apellidos, dirección y edad.
- ¿Cuales son tus géneros y juegos favoritos?
- ¿Cuánto tiempo llevas jugando?
- ¿Cuál es la configuración básica de tu PC?: Procesador, tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, memoria, periféricos: (Volante, joystick, gamepad...)

Hobby Consolas

Los espías entran en acción

Así será «Splinter Cell Chaos Theory»: Hobby Consolas te adelanta la nueva aventura de Sam Fisher. Cinco páginas en las que descubrirás las arriesgadas misiones, el innovador modo online cooperativo y sus impresionantes gráficos.

» Guía completa de «Metal Gear Snake Eater»: Hazte con el suplemento gratuito con el que podrás llegar al final de este juegazo de PS2.

» Todo sobre Nintendo DS: La nueva portátil de Nintendo llegará a España el 12 de marzo, y Hobby Consolas te da todos los detalles, ¡y analizan los primeros juegos!

» Hobby Consolas 162, a la venta el 25 de febrero por sólo 2,99 €.

Nintendo Acción

¡¡Nintendo Acción especial DS!!

¿Quieres saberlo todo sobre Nintendo DS y sus juegos? Pues disfruta de este reportaje especial donde podrás informarte y alucinar al máximo con la nueva portátil y saber todo sobre los juegos que la acompañarán en su lanzamiento.

» Póster gigante: Mapa con todos los detalles de las Islas Pokémon y por la otra cara, un pedazo de imagen de «Mario Power Tennis».

» Especial previews: Conoce los futuros éxitos de GameCube: «Resident Evil 4», «Dragon Ball Z Budokai 2», «Mario Party 6»...

» Revista Pokémon: Nueva entrega de la guía Rojo y Verde. Y regalamos 10 cartuchos de «Rojo Fuego» y «Verde Hoja».



Play2Manía

¡Pasión por la velocidad!

Primera review en España de «Gran Turismo 4»: Descubre todas las virtudes del mejor y más completo simulador de velocidad. Y conoce, en primicia a su gran rival, «Enthusia Professional Racing», Y además, una comparativa de simuladores.

» Llega «Metal Gear Solid 3»: Análisis de la última aventura de Snake, junto a la de Sam Fisher: «Splinter Cell Chaos Theory».

» Reportaje con los mejores shooters de 2005: «Medal of Honor Dogs of War», «Timesplitters Futuro Perfecto»...

» Suplemento de juegos Platinum y guía completa de «Killzone».



Computer Hoy Juegos

¡¡Entra en el universo Warcraft!!

Conoce el juego que hará del rol on-line un género al alcance de todos: «World of Warcraft». Para analizarlo, han diseñado una tabla de Test especial para estos juegos con la que incluso conocerás su rendimiento dependiendo del tipo de acceso a Internet.

» También analizan «EverQuest 2», «Caballeros de la Antigua República II», «La Mansión Playboy» y todas las demás novedades, en 24 PC distintos.

» Y como regalo, el juego «Tomb Raider: The Last Revelation», la cuarta aventura de una Lara Croft que debe viajar hasta Egipto para acabar con el renacido Dios Seth.



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Painkiller

¿Capturar pantalla?

Me gustaría saber cómo realizar capturas de pantalla del «Painkiller». Con la tecla de [impr pant] no funciona. ¿Cómo puedo hacerlo? ■ *Marcos Tizón*



Puedes usar el progama de captura de imágenes y vídeos «FRAPS», que es muy sencillo y se carga en la bandeja del sistema. Existe una versión de prueba que puedes descargar gratis desde la web ***www.fraps.com***. De todos modos, «Painkiller» permite realizar capturas con una tecla, que luego guarda en el directorio de instalación. Revisa la configuración del juego para ver cual es la tecla que tiene asignada.

Call of Duty

Color del nick

Me gustaría que me dijeseis qué programa necesito para poner el nombre o nick en color a mi personaje. ■ *Fran*

No se usa ningún programa. Tan sólo tienes que poner antes del nombre los siguientes caracteres para obtener los colores correspondientes: (ˆ1 = rojo, ˆ2 = verde, ˆ3 = amarillo, ˆ4 = azul, ˆ5 = azul claro, ˆ6 = violeta, ˆ7 = blanco, ˆ0 = negro). Por ejemplo, "ˆ2pepito" daría como resultado que el nick "pepito" apareciese en color verde.

AVENTURA

Atlantis 3

La psicomomia

Ha caído en mis manos «Atlantis 3» y me he quedado en la tumba de la pesada de la psicomomia. ¿Qué tengo que hacer para avanzar? ■ *Jesús Díaz*

La psicomomia te invita a salir del templo, pero la rampa está demasiado empinada. Lo que



debes hacer es buscar –y activar– un pequeño pájaro de madera escondido detrás de una de las columnas, para acceder al barco volador.

Prince of Persia El Alma del Guerrero

Final alternativo



He conseguido los pedestales, pero cuando llego a la Cámara del Reloj el juego continúa igual que cuando lo jugué con el argumento normal. ¿Qué estoy haciendo mal? ■ *Ignacio*

Te falta coger la Espada del Agua. Ve a la Sala del Reloj, coge la espada escondida que hay en el centro de la estancia y combate contra el Dahaka.

¡Menos rollo para jugar!



HALF-LIFE 2

Jugar sin conexión

Acabo de comprar la edición de coleccionista de «Half-Life 2» y tras siete horas de actualizaciones y validaciones resulta que tengo que estar conectado para jugar... ¿Hay alguna manera de jugar sin estar conectado? ■ *Manuel Roldán*

Sí, aunque para ello, el juego debe estar actualizado al completo, su estado de descarga al 100% y debe haber sido ejecutado al menos una vez en modo online. Hecho esto, cierra Steam y desconecta Internet. Cuando vuelvas a entrar en Steam te dirá que no hay conexión pero que puedes entrar en modo off-line.

Humor Por Ventura y Nieto





DEPORTIVOS

Pro Evolution Soccer 4

Actualizar base de datos

Me gustaría saber si existe algún parche que actualice la base de datos del programa. ■ *Javier Sábato*

En efecto, tienes varios parches para actualizar los equipos, los jugadores y los nombres de los estadios. Descárgalos desde: ***www.pesoccerworld.com***.

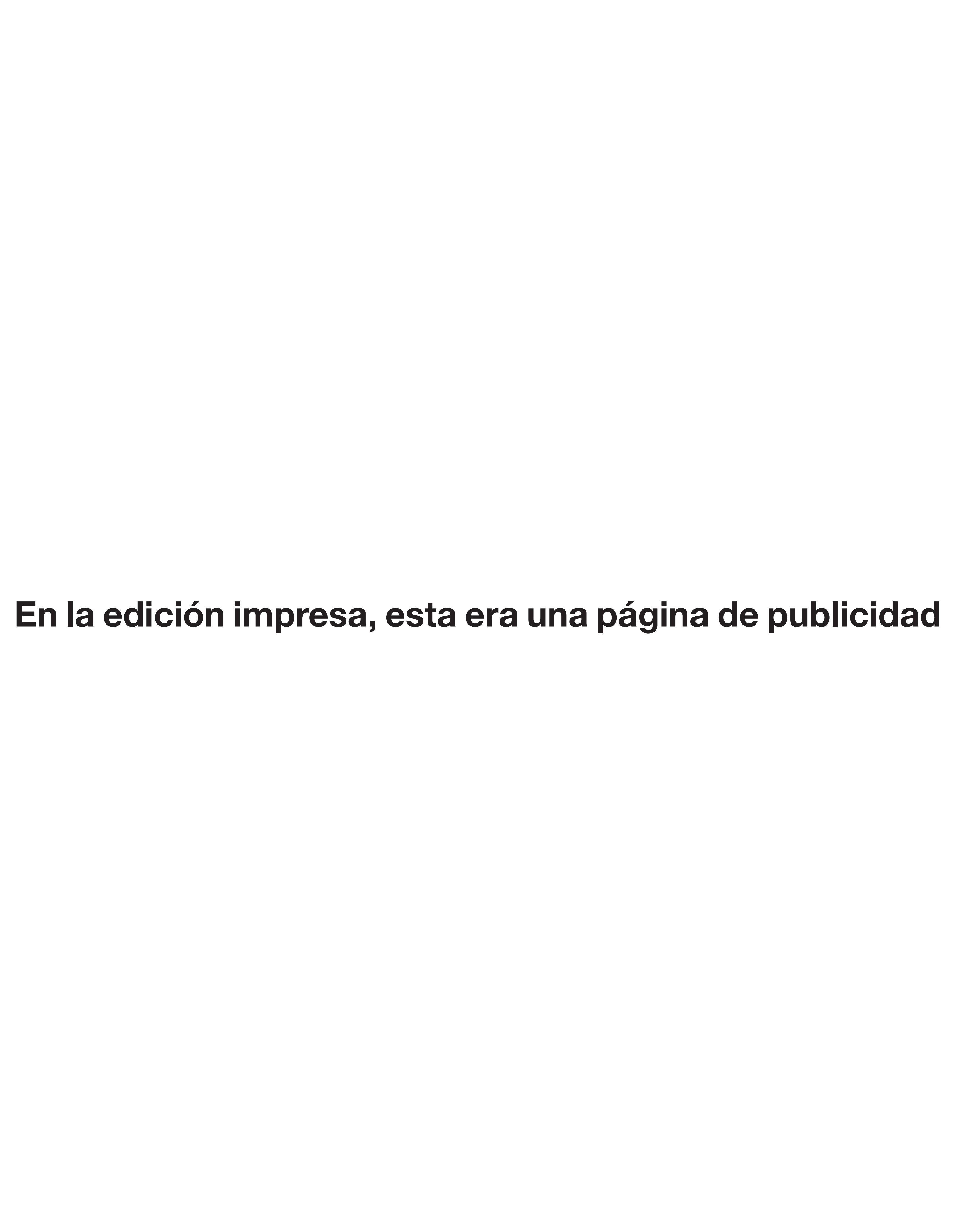
FIFA 2005

Centro de creación

He instalado el editor «Creation Centre 2005», pero no consigo que funcione, ni tan siquiera puede cargar datos o guardar los cambios que he efectuado. ¿Cuál puede ser el problema? ■ *Santiago Hernández*



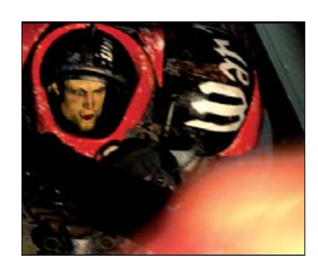
Después de instalar «Creation Centre 2005» debes instalar el programa Microsoft .NET Framework 1.1, que puedes descargar desde ***www.microsoft.com*** (ve a "Downloads" y haz una búsqueda). Además, procura no haber efectuado cambios en las alineaciones con el editor incorporado en «FIFA 2005». Te recomendamos que vuelvas a instalarlo para que la primera vez que uses «Creation Centre 2005» lea los archivos originales.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ESTRATEGIA

Starcraft
A vueltas con la segunda parte

¿Sabéis?, no sé por qué los de Blizzard no hacen una nueva entrega de «Starcraft». ¡Pero si es un juegazo! ■ *Anónimo*



Bueno amigo, eso es lo que se preguntan todos los aficionados a «Starcraft» y no se sabe nada de una nueva entrega. De todas maneras, –si hemos de apostar– tenemos fe en que Blizzard no dejará una perla como «Starcraft» sin continuación. Tarde o temprano terminarán poniéndose con ello. ¿Quién sabe si no la están haciendo ya?

La Batalla por la Tierra Media
Piqueros en acción

Estoy teniendo problemas para destruir a los piqueros de Isengard que me atacan. Yo llevo los jinetes de Rohan. ¿Podríais darme algún truco o táctica para derrotarlos? ¡Es que su ataque inicial causa estragos entre mis jinetes! ■ *Argos31*

Verás, la cuestión es que, precisamente, el punto débil de los jinetes son los piqueros. Así que lo mejor es que trates de atacar a los piqueros con otras unidades, por ejemplo arqueros élficos, que también están disponibles en Rohan. Ya verás como te va mucho mejor.

MUNDOS PERSISTENTES

Everquest II
Bichos triviales

Acabo de empezar a jugar a «EQ2» y no entiendo bien qué hay que hacer para que los bichos suelten las cosas que te piden. He estado buscando ayuda pero nadie sabe decirme bien cómo va. ¿Podríais echarme una mano? ■ *Maite Serrano*

Tal vez estés peleando con monstruos de un nivel muy inferior al tuyo o con un grupo demasiado grande. «EQ2» tiene un código de "tesoro trivial". Si te fijas al examinar a un monstruo verás que pone "solo", "group", "group x 2"... eso, entre otras cosas, indica el número de compañeros que pueden atacar a este bicho antes de que se vuelva trivial y no suelte el tesoro u objeto de quest que estás buscando. es decir, si pone "solo" y lo matáis entre dos pues no soltará lo que estabas esperando.



Aventura o culebrón

Still Life
¡Vaya lío!

Leyendo vuestro avance de «Still Life», he visto que se parece a la saga de «Syberia», ¿son los mismos autores? Además uno de los protagonistas también lo es de «Post Mortem» ¿Es «Still Life» su segunda parte? ■ *Kate Walker*

Todos estos juegos de Microïds disponen, cada uno, de su propio equipo de programación, aunque colaboran entre si. Uno de ellos, –que está comandado por Benoît Sokal– ha creado la saga de «Syberia», mientras que otro hizo la aventura «Post Mortem». Ahora, miembros de ambos equipos se han unido para crear «Still Life», que usa la tecnología Virtools de «Syberia», pero no tienen nada más en común. El protagonista de «Post Mortem», Gus McPherson, también aparece en «Still Life», –es el abuelo de la protagonista– pero son juegos diferentes y no es una segunda parte. Para completar este pequeño culebrón, Benoît Sokal está trabajando por su cuenta en una nueva aventura, «Lost Paradise».

ROL

Gothic II
¿Ha salido o no?

Hace ya casi un año que dijisteis que Atari tenía anunciado el lanzamiento de «Gothic II», pero no lo he visto a la venta en ninguna tienda. ¿Sabéis si ha salido ya? ¿Estará traducido al castellano? ■ *Alfredo Fernández*



En efecto, «Gothic II» estuvo en el plan de lanzamientos de Atari hasta hace poco, pero al final es Nobilis la compañía que lanzará el juego en España, a un precio de 19,99 €. Por si no lo has visto ya, puedes saber más cosas acerca del juego en el análisis que llevamos este mismo mes en Micromanía.

SIMULACIÓN

Strike Fighters: Project 1
Indetectable

¿Qué pasó con el juego «Strike Fighters»? Parecía ser un simulador de combate estupendo. Sigo viendo informaciones en Internet, pero el juego en ningún sitio. ■ *BaleAires*



La distribución de «Strike Fighters: Projet 1» estuvo a cargo de Planeta deAgostini. Sin embargo, este prometedor juego, cuya calidad técnica fue muy bien valorada, no llegó a las tiendas. En otros países sí, aunque con el dudoso honor de ser el primer juego que llegó a ponerse a la venta en dos ocasiones, pero ambas sin estar terminado. Al final fue arreglado con parches... pero, claro, ya muy tarde. No obstante quizá puedas aún encontrarlo en tiendas online.

En asistencia

PC Fútbol 2005
Avalancha de parches

He instalado el parche que actualiza a la versión 1.8 y aunque se han corregido muchos problemas, creo que al programa le sigue faltando jugabilidad. Todavía se sale al sistema operativo demasiadas veces. ¿Piensan en Gaelco seguir lanzando parches o sacarán alguno definitivo? ■ *Andrés Sánchez*



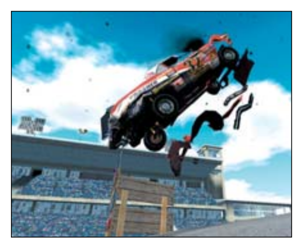
Por el momento, lo que podemos aconsejarte es que te descargues una nueva utilidad que ha creado Gaelco: un actualizador automático para que se descarguen e instalen los parches que vayan saliendo en el futuro, de forma automática. Así, por lo menos, te ahorrarás el engorro de estar siempre pendiente de si ha salido uno nuevo. Puedes descargarla desde: ***www.pcfutbol2005.com***

VELOCIDAD

FlatOut
Ralentizaciones

Aunque he actualizado los controladores ForceWare de mi tarjeta gráfica el juego se ralentiza, especialmente cuando giro el volante en las curvas. ¿Podría tener algo que ver con mi conjunto de volante y pedales Logitech Wingman Formula GP Force Feedback? ■ *Juan Antonio Cuenca*

En efecto, los últimos controladores de nVidia y los efectos Force Feedback de los volantes han



causado algunos problemas en el juego, pero ya están solucionados en el parche que actualiza a la versión 1.1. Descárgalo en: ***www.empireinteractive.co.uk***

NFS Underground 2
Partidas online

Aunque puedo entrar en el servidor de partidas online, no consigo conectar con ninguna partida creada y otros jugadores tampoco pueden conectar a las que yo creo. ¿Cuál es el problema? ■ *Diego Pérez*



Debes configurar el cortafuegos, en tu caso el integrado en el Service Pack 2 de WindowsXP, para que abra los puertos TCP/IP y UDP que utiliza el juego. Son los siguientes:

- TCP
- 80
- 13505
- rango 20920-20929
- rango 20970-20979
- UDP
- 3658
- 3659

Juiced
¿Nuevo proyecto?

Sé que será finalmente THQ quien continúe el proyecto de «Juiced». ¿Hay ya fecha de lanzamiento? ■ *Antonio Díaz*

THQ ha anunciado que el juego saldrá en mayo, pero también que se están introduciendo novedades importantes sobre el proyecto original. Ya te contaremos, vamos a estar muy atentos...

¿Si tienes alguna duda, escríbenos

■ **Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.**

Completa tu colección de Micromanía

Consigue ahora tus Números Atrasados en www.hobbypress.es/atrasados



En este nº: • Far Cry (Review) • Deus Ex: Invisible War (Rev.) • Battlefield Vietnam (Rev. y Lupa) • Armed & Dangerous (Solución) • Colin McRae 04 (Rev.)...

Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES (Far Cry, Spellforce, Colin McRae 04...)



En este nº: • Splinter Cell P. Tomorrow (Rev.) • Vampire Bloodlines (Reportaje) • Syberia II (Review y Solución) • TOCA Race Driver 2 (Rev.) • Kill.Switch (Rev.) • Far Cry (Solución)...

Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES (Splinter Cell –nuevas misiones–, U.T. 2004...)



En este nº: • Ground Control 2 (Prev.) • Half-Life 2 (Reportaje) • U.T. 2004 (Rev.) • Splinter Cell Pandora Tomorrow (Solución) • Painkiller (Rev.) • Etherlords II (Rev.) • UEFA Euro 2004 (Prev.)...

Y en el DVD ESPECIAL: 20 DEMOS JUGABLES (S.C. Pandora Tomorrow, Joint Op. Painkiller...)



En este nº: • Spiderman 2 (Reportaje) • Reportaje Especial E3 2004 • Hitman Contracts (Rev. y Solución) • UEFA Euro 2004 (Rev.) • Manhunt (Rev.) • Perimeter (Rev.) • Driv3r (Prev.)...

Y en los CDs: 7 DEMOS JUGABLES (Hitman Contracts, Ground Control II...)



En este nº: • Sacred (Reportaje) • NFS Underground 2 (Report.) • True Crime, Streets of L.A. (Rev. y Lupa) • Ground Control II (Rev. y Lupa) • Thief. Deadly Shadows (Rev. y Solu.) • Juiced (Prev.)...

Y en el DVD: HITMAN. NOMBRE EN CLAVE 47 (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES



En este nº: • Los Sims 2 (Reportaje) • World of Warcraft (Report.) • Sacred (Review) • Doom 3 (Prev.) • Joint Operations (Rev. y Lupa) • True Crime (Solu.) • Soldiers: Heroes of WWII (Rev.)

Y en el DVD: RED FACTION (JUEGO COMPLETO) 12 DEMOS JUGABLES Y REPORT. DRIV3R



En este nº: • Doom 3 (Review y Lupa) • ESDLA: La Batalla por la Tierra Media (Reportaje) • Codename: Panzers (Review) • Catwoman (Review) • MOH: Pacific Assault (Preview) • Los Sims 2 (Prev.)...

Y en el DVD: CARMAGEDDON TDR 2000 Y S.W. GALAXIES (2 JUEGOS COMPLETOS) y 7 DEMOS J.



En este nº: • Quake IV (Reportaje) • Splinter Cell Chaos Theory (Reportaje) • Rome: Total War (Review) • Los Sims 2 (Review) • FIFA 2005 (Review) • Leisure Larry: Magna Cum Laude (Prev.)...

Y en el DVD: STARTOPIA (JUEGO COMPLETO) 15 DEMOS JUGABLES Y MÁS DE 2.500 TRUCOS



En este nº: • Prince of Persia 2(Reportaje) • Caballeros de la Antigua República II (Reportaje) • NFS Underground 2 (Review) • L.S. Larry (Review) • Vampire. The Masquerade Bloodlines (Preview)...

Y en el DVD: GROUND CONTROL (JUEGO COMPLETO)+ su expansión, y 10 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Half-Life 2 (Review) • City of Heroes (Reportaje) • Pro Evolution 4 (Rev.) • Medal of Honor. Pacific Assault (Review) • Prince of Persia 2 (Review) • Alejandro Magno (Preview)...

Y en el DVD: THE GLADIATORS (JUEGO COMPLETO) Y 15 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Imperivm III (Reportaje) • 2004: Un año de juegos (Reportaje) • Vampire. Bloodlines (Rev.) • The Chronicles of Riddick (Review) • Sid Meier's Pirates! (Review) • Second Sight (Preview)

Y en el DVD: BLADE THE EDGE OF DARKNESS (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Age of Empires III (Reportaje) • Battlefield 2 (Reportaje) • Imperivm III (Review) • EverQuest II (Review y Lupa) • Splinter Cell Chaos Theory (Prev.) • World of Warcraft (Preview)...

Y en el DVD: RING II (JUEGO COMPLETO) Y LAS 10 MEJORES DEMOS JUGABLES.

Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.hobbypress.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid.

Y además, ¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 €
(gastos de envío incluidos)



TALLER DE JUEGOS

La revolución en la edición de mods

Source SDK

El mod más jugado de todos los tiempos, «Counter-Strike», tiene su origen como sabrás en «Half-Life». Valve es una de las compañías que más ha hecho por facilitar el trabajo de los creadores independientes. Ahora, con el lanzamiento de Source SDK, tenemos la herramienta más avanzada dirigida a la creación de mods.

Infomanía

- **NOMBRE DEL EDITOR:** Hammer (Incluido en «Source SDK»)
- **IDIOMA:** Inglés **ESTUDIO:** Valve Software
- **BASADO EN EL JUEGO:** Half-Life 2
- **DISTRIBUIDOR:** Sierra/Vivendi
- **POSIBILIDADES DE CREACIÓN DEL SDK:** Mapas para «Half-Life 2», individual o multijugador. Modelos, personajes, armas, etc.
- **FACILIDAD DE APRENDIZAJE:**
- **CONOCIMENTOS PREVIOS:** Usuarios de PC habituales y expertos.
- **EN EL DVD:** Modelador XSI, de Softimage.
- **DISPONIBILIDAD DEL EDITOR:** Se descarga a través de Steam.
- **MÁS INFORMACIÓN:** Colectivo VERC: *http://collective.valve-erc.com* La mayor fuente de recursos para la edición de «Half-Life 2». Página oficial: *www.half-life2.com*. Visitar también el portal de Mods Database, en su apartado de «Half-Life 2»: *http://games.moddb.com/61/*



UNA COMBINACIÓN PERFECTA

Con el editor «Hammer» de Valve y el «XSI» de Softimage, para crear tus modelos, no tienes límites para la creación de mods.

Tras la expectación que había despertado la llegada de «Half-Life 2» y después de tres meses ya disfrutando con el juego, no es extraño ponerse a pensar: ¿y ahora, qué va a ser lo siguiente?

Desde la primera demostración de «Half-Life 2», –en el E3 de 2003– su tecnología, en el realismo de los gráficos y en la recreación física de un mundo futurista, prometían ser el no va más, y lo cierto es que nadie ha quedado decepcionado. Sí, hubo retrasos hasta que por fin hemos podido disfrutarlo, pero parece indiscutible que el juego está a la altura de lo esperado. Ahora, la atención dedicada a «Half-Life 2» ya comienza a dirigirse hacia otras posibilidades. Para ello tenemos es su legado: «Source SDK».

En el laboratorio

en el DVD Micromanía

El modelador XSI

A DIFERENCIA DE LOS EDITORES DE NIVELES, los programas de modelado son herramientas muy costosas, dirigidas casi exclusivamente al entorno profesional. Afortunadamente Softimage, junto con Valve, ha puesto a nuestra disposición, de manera gratuita, una de las mejores aplicaciones. «XSI EXP» para «Half-Life 2» es una versión totalmente funcional de «XSI» que te brinda no sólo la posibilidad de crear modelos con el programa usado por los propios artistas de Valve, sino también de animar y aplicar texturas hasta darles el mismo acabado que has visto en los personajes de «Half-Life 2».

Más información:
www.softimage.com/products/Mod/v4

HERRAMIENTAS EN BANDEJA

Está claro que, si hay una razón por la que el «Half-Life» original aún es considerado como una referencia válida para comprender el presente de los videojuegos, es, en parte, por la cantidad y calidad de modificaciones que se han realizado usando su tecnología. A diferencia de la tecnología de «Quake III: Arena», que se ha utilizado para crear después de-

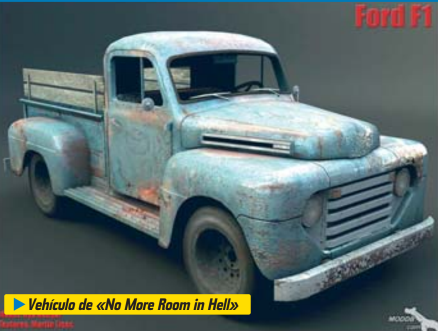




▲ Imagen del primer mapa del mod «Uprising». Que se sepa, está inspirado en una historia alternativa, dentro de Ciudad 17, el mismo escenario en el que tiene lugar «Half-Life 2» pero con nuevos personajes.



▶ Mod «MechMod»



▶ Vehículo de «No More Room in Hell»



▶ Armas de «Op. CO-IN»



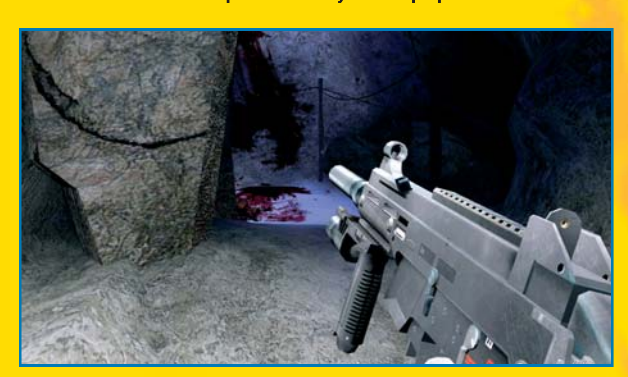
▶ Escenario de «Fortress Forever»

▲ Estos son ejemplos del trabajo de creación de algunos de los mods más interesantes, basados en «Half-Life 2», que están en desarrollo. En «MechMod» pilotaremos gigantes de acero; «No More Room in Hell» cuenta con impresionantes modelos en 3D, al igual que «Op. CO-IN»; y el escenario de «Fortress Forever» tiene gran calidad gráfica.





▲ Estas dos imágenes corresponden al mapa "Compound" del mod «Counter Strike: Source» que Valve incluye con el propio «Half-Life 2».



▲ Un fusil UMP2, que podremos usar en el mod mod «Citizen-132», que también está siendo desarrollado en paralelo para «Far Cry».

cenas de videojuegos, la de «Half-Life» se ha dedicado esencialmente a la creación de mods.

«Half-Life 2» supone un nuevo avance en este sentido. Y, si el primero contaba con estupendas herramientas de edición, éste no sólo las mantiene, sino que las mejora y añade otras nuevas, como el estupendo «XSI» de Softimage, una de las aplicaciones de modelado 3D más potentes.

ACCESIBLE PARA EMPEZAR

Detrás de una "conversión total" como «Counter Strike» hay incontables horas de dedicación. Afrontar un proyecto tan ambicioso plantea no pocas dificultades. Sin embargo, Valve ha logrado lo que parecía imposible hace sólo unos años: que con un par de clics de ratón y un par de cambios en el código, cualquier aficionado pueda crear un primer, –aunque modesto– mod.

En «Source SDK» están reunidas las herramientas de edición de «Half-Life 2», entre las que destaca el editor «Hammer», un veterano que vuelve renovado y con la misma funcionalidad del primer «Hammer», –que salió con «Half-Life»– permite obtener resultados rápidos y efectivos sin grandes conocimientos.

La nueva versión de «Hammer», sobre la que trata el tutorial que puedes seguir a continuación, parece un editor difícil y complejo a simple vista. Pero, tras su dura apariencia, descubrirás un programa sencillísimo y potente, con el que, si te lo propones, podrás hacer muchas cosas nada más comenzar. Comparte además cierta similitud con el editor de «Doom 3» que vimos hace dos meses –no olvides que «Half-Life» usaba el motor de «Quake 2»–.

Por otro lado, no podíamos dejar de lado un tema que hasta la fecha no habíamos tratado: el de la programación de mods. Sí, sí, has leído bien: y es que programar un mod tiene una aura casi mística, aunque si lees las siguientes páginas, ¡te darás cuenta de que el lobo es menos fiero de lo que parece! ■ D.M.G.

El trabajo de creadores de mods con «Source SDK» todavía debe dar sus frutos, pero el futuro es prometedor

LOS PROYECTOS MÁS AMBICIOSOS

Forsaken

POST-APOCALÍPTICO. Como muchos otros proyectos de mods para «Half-Life 2», «Forsaken» está aún en un estado casi embrionario. Sin embargo, la calidad de sus primeros modelos y el increíble equipo que se encuentra tras el proyecto, hacen que sea uno de los mods más prometedores.

«Forsaken» te trasladará a 2009, tres años después de que un terrible accidente casi haya acabado con la raza humana. Los supervivientes subsisten en los restos de lo que, en otro tiempo, fueran prósperas ciudades, divididos en tres facciones que se enfrentan entre si para asumir la supremacía de lo poco que les queda.

Cada facción tiene unidades y estilos de lucha únicos, –lo que nos recuerda a juegos de estrategia como «Warcraft III» o «Starcraft»– aunque sin apartarse de la acción, esta "conversión total" estará dirigida al juego multiusuario.

Más información: www.forsaken-game.com



▲ Un primer modelo de cabina de teléfono con el estilo de las que hay en Londres.



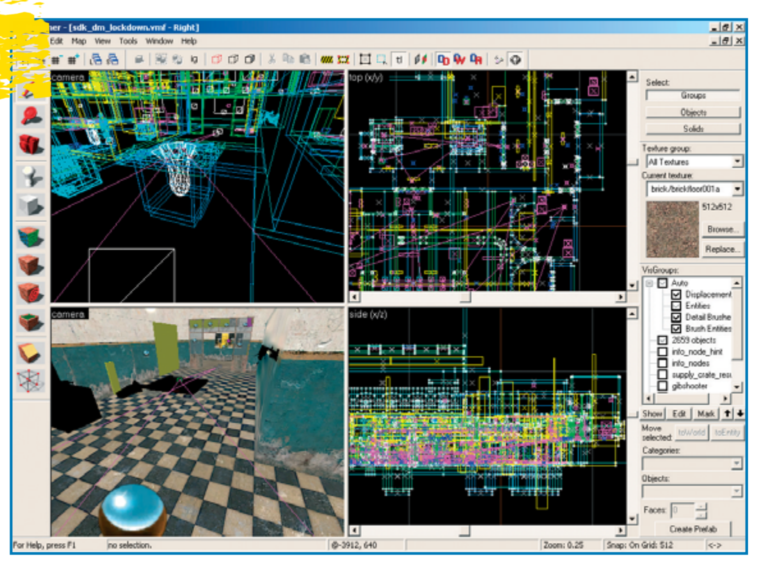
▲ Uno de los primeros modelos de personaje creados para «Forsaken».

PASO A PASO

CREA UN MOD PARA HALF-LIFE 2

Si crear mapas ya comienza a parecerte cosa de niños, te proponemos un nuevo reto: la creación de una modificación. ¿Difícil? No lo creas, simplemente sigue los pasos que te indicamos a continuación.

En los capítulos anteriores sobre los SDK de «Far Cry» y «Doom 3» te ayudamos a iniciarte en la creación de mapas. Sin embargo, el mapa que vas a crear ahora puede ser algo más. El primer paso quizá para un nuevo juego: el tuyo. Con «Source SDK», el conjunto de herramientas que Valve ha puesto a tu disposición, te guiamos en la creación de un pequeño mod para «Half-Life 2».



▲ **Este es el mapa "dm_lockdown" de «Half-Life 2» visto a traves del editor «Hammer». Se trata, claro está, de un mapa mucho más complejo del que creamos en este tutorial.**

PASO 1: DESCARGAR SOURCE SDK

Deberás descargar el SDK de «Half-Life» a través de Steam. Para ello, abre Steam con tu **nombre de usuario** y tu **contraseña**, y una vez conectado, pulsa el botón **[Jugar]** de la ventana principal.



Una vez se haya abierto **Jugar**, busca la sección **Herramientas** y haz doble click sobre **[Source SDK]**. Ten en cuenta que quizá tengas que usar la barra de scroll para visualizar esa opción.



Una nueva ventana se abrirá con información del programa; pulsa el botón **[Descargar e instalar]**, y **[Siguiente]**. Una vez se halla descargado «Source SDK» (y las actualizaciones, si cabe) podrás ejecutarla directamente, o hacerlo a través de la ventana **[Jugar]** de Steam.

PASO 2: USANDO SOURCE SDK

Una vez tengas todos los contenidos actualizados, en tu pantalla aparecerá la **ventana principal** de «Source SDK», desde donde se puede acceder cómodamente a las herramientas, documentación y vínculos principales.



La ventana se divide en cuatro secciones: **Applications** (que incluye el editor **Hammer** y dos programas de modelado), **Documentation** (información sobre el SDK), **Utilities** (que permite crear un primer mod), y **Links**.

En **Current Game** puedes seleccionar el título en el que vas a basar tu mod: «Half-Life 2», «Counter-Strike: Source», y cualquier otro mod o variante sobre el que desees trabajar. Ahora ya, es el momento de ponerse manos a la obra.

PASO 3: UN MOD PARA EMPEZAR

Valve ofrece un **asistente** para la creación de mods: un par de clics con el ratón, y iya tenemos una base para realizar nuestro mod!

Si ya tienes abierta la ventana principal de «Source SDK», ve a la sección **[utilities]** y haz doble clic sobre **[create a mod]**. Esta acción iniciará el asistente.

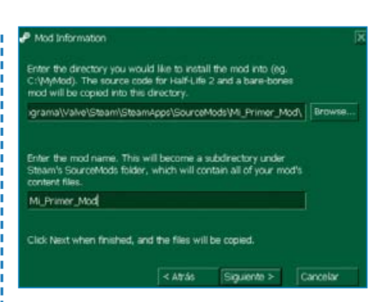
En la ventana que aparecerá a continuación puedes escoger entre modificar el propio «Half-Life 2», o comenzar un mod desde cero. Selecciona **[Modify Half-Life 2]**, y haz clic en **[siguiente]**.

Este es el momento más delicado del asistente. Una vez hayas introducido el nombre con el que quieres bautizar a tu mod, y el **directorio** donde quieres que se guarde, «Source SDK» procederá a realizar una copia de los contenidos de «Half-Life 2» dentro del directorio que hayas seleccionado.

Modificar la copia del juego, y no el juego original, te permitirá trastear lo que quieras sin temor a cargarte tu «Half-Life 2» instalado.

Puedes guardar tu mod en cualquier lugar de tu disco duro, pero es recomendable utilizar la carpeta que Valve ha creado específicamente para ello: **C:\Archivos de Programa\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**. Por ejemplo, si quieres que tu mod se llame "**Mi_Primer_Mod**", escribe lo siguiente: **C:\Archivos dePrograma\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods\Mi_Primer_Mod**. Has de estar en el primer campo de la ventana, y **Mi_Primer_Mod** en el segundo, tal y como puedes observar en la siguiente imagen.

Una vez estés seguro de que los datos introducidos son correcto, pulsa sobre **[siguiente]**. Vueve a hacer lo mismo cuando se hayan copiado todos los archivos a tu nuevo directorio y después pulsa **[finalizar]** en la última ventana del asistente. Ahora ya tienes una copia de «Half-Life 2» recién cocinada para que puedas modificar a tu gusto.



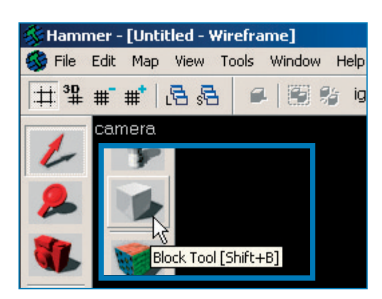
PASO 4: UNA SALA CON HAMMER

El mapa que vas a crear a continuacion ya no forma parte del «Half-Life 2» original, sino de tu nuevo mod. Sin embargo, para evitar el tener que configurar una serie de engorrosos accesos a varios programas, editaremos el mapa para «Half-Life2: Deathmatch», y posteriormente copiaremos la compilación al directorio de Mi_Primer_Mod.

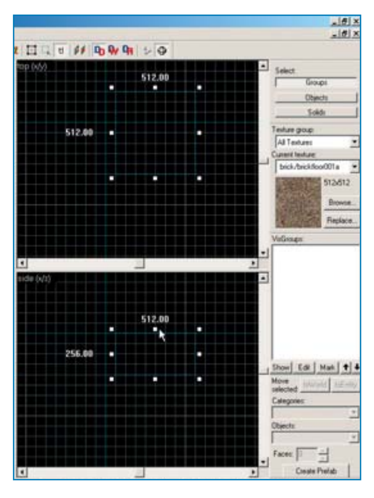
Para comenzar, abre «Source SDK», y en la pestaña **[Current Game]** selecciona **Half-Life2: Deathmatch**. Si has seguido todos los pasos previos correctamente, en el menú despegable también debería aparecer tu nuevo mod, **Mi_Primer_Mod**.

Ahora, haz clic sobre la opción **[Hammer Editor]**.

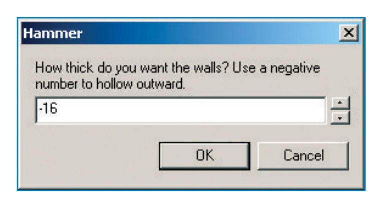
Al cabo de unos segundos, se abrirá el editor. Lo primero que tienes que hacer es pulsar sobre la opción **[File]** y **[New]**, lo cual creará un lienzo vacío sobre el que trabajar. Para comenzar a construir geometría, selecciona el icono **[Block Tool]** de la lista de iconos que se encuentra más a la izquierda.



En la vista **[top (x/y)]**, clica y arrastra el cursor hasta tener **un recuadro** de unas **512x512 unidades**. Ve a la vista **[side (x/z)]** y haz clic, justo sobre el cuadradito que se halla encima del recuadro, y eleva su **altura** hasta **256**. Pulsa la tecla **[Enter]** y habrás creado el bloque que dará cabida a la primera habitación de tu mod.

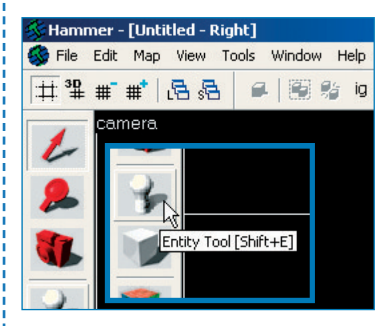


Como querrás tener un espacio que pueda habitable para un personaje dentro de tu recién creado mundo, deberás usar la herramienta **[Make hollow]**, que está en el **menu [Tools]**.

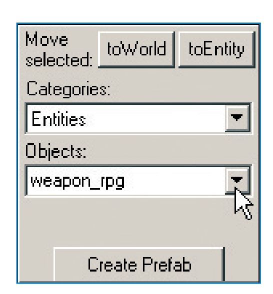


Por defecto, las dimensiones establecidas para las paredes de tu habitación serán de **32 unidades**, aunque en su lugar, escribe **-16**, de manera que las paredes se crearán **hacia el exterior** y tendrán una anchura considerablemente más pequeña. Ahora pulsa **[OK]**. Una vez hecho esto habrás creado tu primera habitación con «Hammer».

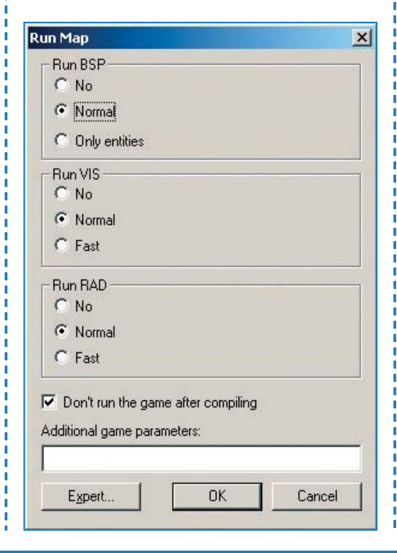
Ha llegado el momento de introducir algunas **entidades** en el mapa. Para ello, selecciona la herramienta **[Entity tool]**, y del menú desplegable **[Objects]**, que se halla a la derecha de la pantalla, selecciona "**info_player_start**".



Haz clic **dentro de tu habitación**, asegúrate de que tu nueva entidad está en el interior en las dos vistas, y pulsa **[Enter]**. Ahora haz lo mismo con las entidades "**light y weapon_rpg**".



Ahora ya puedes guardar y compilar tu mapa. Para ello, haz clic sobre el menú, **[File]** sin dejar de pulsar, **[Save]** y guarda tu mapa con el nombre, por ejemplo de "**mapa1**". Pulsa **[F9]**, y se abrirá la ventana principal del compilador. Deja todas las opciones por defecto, pero asegúrate de que la opción **[Don't run the game after compiling]** está seleccionada, ya que no queremos jugar el mapa bajo "Half-Life 2: Deathmatch", sino dentro de nuestro propio mod. Haz clic en **[OK]**, y al cabo de unos segundos el mapa habrá terminado de compilar. Ahora ya, cierra "**Hammer**".



PROGRAMACIÓN CON C++

Modificar un arma de Half-Life 2

«HALF-LIFE 2» UTILIZA UN LENGUAJE VERSATIL: VISUAL C++.NET, que permite dar vida a un juego pero, también, a un usuario inexperto, realizar simples pero notables modificaciones con un mínimo esfuerzo.

El programa necesario para realizar cualquier cambio en el código original de «Half-Life 2» es «Microsoft Visual C++ .Net». Por desgracia, no se trata de un programa gratuito. Pero, si vas en serio y estás decidido a programar, el precio aproximado de la versión standard del programa es de unos 100 €.

Si tienes la suerte de poseer el programa, o planeas obtenerlo en el futuro, a continuación te enseñamos cómo crear una pequeña modificación...

PASO 1: ABRE LA SOLUCIÓN

Una vez hallas iniciado «Visual C++ .Net», ve al menú Archivo, y clica sobre [Abrir Solución]. Ahora deberás abrir el archivo "Game_sdk.sln", que se encuentra dentro del directorio C:\Archivos de Programa\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods\Mi_Primer_Mod\src\.
Ahora, ve de nuevo al menú Archivo y clica sobre [Abrir], [Archivo], y abre el archivo weapon_rpg.cpp, que se encuentra dentro del directorio ...\Mi_Primer_Mod\src\dlls\hl2_dll\. Ya puedes modificar el código.

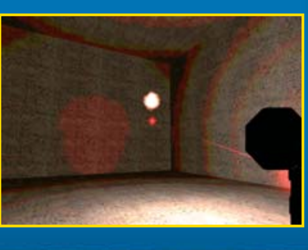
PASO 2: ALTERAR EL COHETE

A la derecha de la pantalla, tienes el código que controla el arma RPG; por ahora sólo nos interesa la velocidad de sus cohetes, así que modificaremos la línea que contiene esa propiedad en concreto, y que se encuentra casi en la parte superior del texto: #define RPG_SPEED 1500. Cambia el valor 1500 por uno inferior, (como por ejemplo 200) para reducir la velocidad del cohete.



PASO 3: COMPILAR...

Ve al menú [Generar] y [Administrador de configuración]. Cambia la pestaña Debug HL2 a Release HL2, y pulsa [Cerrar]. Ahora ya, ve al menú [Generar] y [Generar solución]. El programa comenzará a compilar el código. Una vez terminada la compilación, ya puedes cerrar el programa «Visual C++.Net». Tu mod está preparado para que lo pongas a prueba.



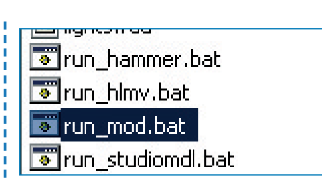
PASO 4: ... ¡Y JUGAR!

Si has creado una habitación con «Hammer», y no te has olvidado de incluir una weapon_rpg, puedes probar tu nueva arma en esa misma habitación. Para ello, sigue los mismos pasos que has usado para jugar mapa1, (no te olvides de entrar al mod a través de run_mod.bat) y comprueba con tus propios ojos el cambio producido en los cohetes. ¡Verás que volarán mucho más lentamente hacia su objetivo!

PASO 5: ENTRAR EN EL MOD

En la carpeta **C:\Archivos de Programa\Valve\Steam\SteamApps\tunombre\sourcesdk_content\hl2mp\mapsrc** (donde "**tunombre**" es el nombre de tu cuenta para Steam) se habrá generado un archivo llamado **mapa1.bsp**. Copia ese archivo pulsando con el teclado, **[Ctrl + C]** y pégalo dentro de la carpeta: **C:\Archivos de Programa\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods\Mi_Primer_Mod\maps** pulsando la combinación **[Ctrl + V]**. En caso de que la carpeta maps no exista, créala y luego pega dentro **mapa1.bsp**.

Dentro de la carpeta **Mi_Primer_Mod** hay un acceso directo que te permitirá lanzar tu mod: haz **doble clic** sobre **run_mod.bat**, y el mod se iniciará.



Baja la consola, ya dentro del juego, y escribe **map mapa1**: una vez cargado, ¡estarás en el interior de tu recién creada habitación! Felicidades.



EL MES QUE VIENE: MAX PAYNE 2
Guía rápida para crear un mod con las herramientas del juego.


CONCURSO
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!
COUNTER STRIKE
CONDITION ZERO
LIMITED EDITION
ATI Get in the GAME
GRAPHICS BY ATI RADEON
ATI
ATI RADEON
HALF-LIFE 2
¡¡Vive la mejor acción en PC!!

¡¡Sorteamos!!

PRIMER PREMIO

1 pack compuesto por:

- Tarjeta gráfica **ATI X800 PRO**
  - Compatible **DIRECTX 9.0C**
  - **256 MB GDDR3** de memoria de vídeo
  - **AGP 8X**
  - Incluye **COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO** LIMITED EDITION
- **HALF-LIFE 2** COLLECTOR'S EDITION

SEGUNDO PREMIO

20 packs compuestos por:

- Juego original **HALF-LIFE 2**
- Camiseta **HALF-LIFE 2**
- Póster **HALF-LIFE 2**

TERCER PREMIO

20 packs compuestos por:

- Juego original **HALF-LIFE 2**
- Póster **HALF-LIFE 2**







BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de Marzo 2005

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes, y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: LIFEMM seguido de un espacio y tus datos personales

SMS

© 2004 Valve Corporation. Todos los derechos reservados. Valve, el logo de Valve, Half-Life, el logo de Half-Life, el logo de Lambda, Counter-Strike, el logo de Counter-Strike, y Source son marcas registradas de Valve Corporation en los EE.UU. y/u otros países. Sierra y el logo de Sierra son marcas comerciales o marcas registradas de Sierra Entertainment, Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Vivendi Universal Games y el logo de Vivendi Universal Games son marcas comerciales de Vivendi Universal Games, Inc. en los EE.UU. y/u otros países. ATI y el logo de ATI son usados bajo licencia y son marcas registradas o marcas comerciales de ATI Technologies, Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Windows y DirectX son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/u otros países y son usados bajo licencia de Microsoft. El resto de las marcas son propiedad de sus respectivos dueños.






CONCURSO



PC LIGA 2005

¡Convierte a tu equipo en el campeón de Liga!

¡¡Sorteamos!!

30 Juegos para PC PC LIGA 2005

PC CD-ROM
RECOMENDADO POR...
Víctor Muñoz
Francisco López
Juan Manuel Lillo
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
WAYWARD XS
www.waywardxs.com
3+
www.pegi.info
PC Liga 2005
Con los comentarios de Alfredo Martínez
PANINI interactive
www.pc-liga.com

- El juego más moderno e innovador. Con los sistemas de entrenamiento y las tácticas más avanzadas.
- 600 equipos y 20.000 jugadores.
- Crea tus propios jugadores.
- Nueva modalidad Multiplayer.

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de Marzo 2005

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **LIGAMM** seguido de un espacio y tus datos personales

SMS





Micromanía

Retromanía

LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

20 AÑOS DE JUEGOS Y JUGADORES

DEL PIXEL A LAS 3D

En los veinte años de historia de Micromanía, nos hemos convertido en cronistas del nacimiento y la evolución de los videojuegos. Para celebrar este aniversario, durante los próximos meses, vamos a recorrer juntos, año a año, todas las épocas de la revista, que es lo mismo que decir toda la historia de los videojuegos. ¿Nos acompañas?

Y se hizo la luz

En 1982, con la presentación del ordenador Sinclair ZX Spectrum, se inauguró en Europa la informática doméstica. En nuestro país el "boom" se produjo en la Navidad de 1984, cuando el Spectrum comenzó a ser anunciado masivamente en prensa y televisión, convirtiéndose en el regalo estrella de Los Reyes Magos.

Era el momento adecuado para que una revista mensual, la primera publicación europea íntegramente dedicada a los videojuegos, informase a los primeros aficionados sobre las novedades del mercado, los trucos, y las soluciones de los juegos. Así, en mayo de 1985, hace la friolera de veinte años, salió al mercado el Número 1 de la Primera Época de Micromanía.

Ha sido un largo recorrido, en el que hemos sido testigos de la eclosión y el crecimiento de los videojuegos en España. En un sano ejercicio de nostalgia, hemos querido echar la vista atrás, recordar los primeros años de Micromanía y, al mismo tiempo, dar un repaso a toda la historia de los videojuegos. Va a ser un viaje emocionante; un homenaje y, al mismo tiempo, una forma divertida de descubrir lo afortunados que somos al poder disfrutar de los juegos actuales. ¡Allá vamos!



1963-1984

El nacimiento de los VIDEOJUEGOS

Mucho antes de que el PC y las consolas se repartieran la industria, los videojuegos sólo estaban al alcance de los científicos, los militares y algunos privilegiados... Aquí te contamos cómo conquistaron a todo el mundo.

Aunque los ordenadores parecen un invento moderno, en realidad ya son auténticos abueletes. Podríamos decir que existen después de que, en 1955 se inventase el transistor y, en 1961, los circuitos integrados. Uno de sus inventores, *Robert Noyce*, fundó la compañía **Intel** junto a *Gordon Moore*, en 1968 y tres años después presentaron **la primera CPU** en un solo chip, o microprocesador: el **Intel 4004**. Un invento clave para "domesticar" a los ordenadores.

PRIMEROS PC DOMÉSTICOS

¡A menos, ya cabían sobre una mesa el **Apple II** y el **Commodore PET**! Ambos, lanzados en 1977, se convierten en los primeros ordenadores populares.



IBM PCjr (1981)

IBM lanza, en 1981, el primer PC doméstico: el **PCjr**, dotado de un procesador 8088 a 4.7 MHz, es decir, casi mil veces más lento que los PCs actuales. Pero hasta 1983 **Compaq** no fabricaría el primer ordenador clónico, inaugurando la era de las compatibles.

Todos las máquinas mencionadas proceden de EE.UU y en Europa apenas tuvieron repercusión. El único ordenador americano de 8 bits que tuvo éxito en Europa fue el **Commodore 64**, estrenado en 1982, y con 64 KB.



Sinclair ZX Spectrum (1982)

Aquí es donde, *Sir Clive Sinclair* irrumpe en la industria. En 1980 había presentado su **ZX-80,** un ordenador más limitado, –en lugar de un teclado convencional tenía una membrana táctil– con una resolución de 64x44 píxeles en blanco y negro, y... ¡¡1 KB de memoria!! Pero, a cambio, era muy asequible. Un año después, el **ZX-81** corrigió algunos pequeños problemas y gracias a su bajo precio, **Sinclair** vendió medio millón de unidades.

EL MÁS POPULAR

En 1982 llegó el **ZX Spectrum**, –primero una versión de 16 KB y luego otra con 48– y dio lugar a una revolución. Estaba dotado de un sistema operativo basado en **BASIC**, una CPU **Z80A** de **Zilog** a 3.5 MHz, 256x192 píxeles, 8 colores, sonido y teclado de goma. Sólo en Europa se vendieron ▶▶



...«Spacewar» un juego de 1961, tuvo una segunda versión en 1971 que se convirtió en una de las primeras recreativas, «Galaxy», e inspiró a Nolan Bushnel para fundar Atari y crear «Pong»?



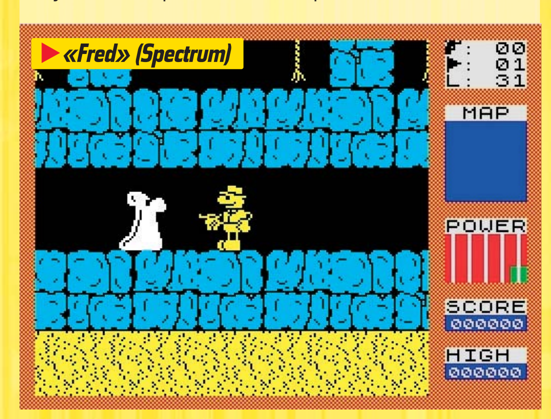
Los primeros éxitos del software español

FRED Y LA PULGA

Antes de que el ZX Spectrum se convirtiese en un éxito masivo, dos juegos españoles ya triunfaban en Inglaterra: «Fred» y «La Pulga» (a.k.a. «Bugaboo»).

FRED ➔ 1983 ➔ INDESCOMP. ➔ MAQUINAS DE 8 BIT

Fue desarrollado por Paco Menéndez, Carlos Granados y Fernando Rada –que después fundaron Made In Spain–. Era un adictivo arcade de habilidad en el que un explorador tenía que subir a la cima de una pirámide, escalando cuerdas y esquivando a fantasmas y momias. Hubo versiones para todas las máquinas de 8 bits. Hasta hay "remakes" para PC, creados por los fans.



▶ «Fred» (Spectrum)


▶ «La Pulga» (Spectrum)

LA PULGA ➔ 1983 ➔ PACO SUÁREZ ➔ VARIAS DE 8 BITS

Programado por Paco Suárez, quien más tarde fundaría Ópera Soft, presentaba una jugabilidad revolucionaria para la época. Consistía en dirigir a una pulga saltarina por un complejo de cuevas, mientras intentabas evitar que cayera sobre los enemigos. Fue uno de los primeros títulos en incorporar "scroll" a pantalla completa, que en este caso era horizontal.



CURIOSIDADES



«Star Wars» (1983) fue la primera recreativa que incluyó voces digitalizadas para los personajes. Mientras estabas jugando oías la frase: "¡Usa la Fuerza, Luke!"



«Manic Miner» (1984), llegó a alcanzar tal fama mundial que se le atribuyen más de sesenta remakes y "continuaciones". Incluso llegó a haber una versión para PC.



«Ghostbusters» (1984) ha pasado a la historia como el primer videojuego para micros domésticos basado en una licencia cinematográfica: la de "Los Cazafantasmas".



Atari 2600 (1980) fue la primera consola que llegó a España pero, ese mismo año, ya le salió competencia. La Intellivisión de Mattel, que versionaba juegos de recreativas.

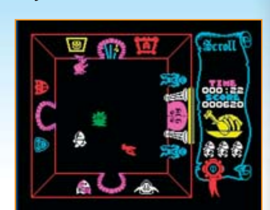
La compañía...

ULTIMATE PLAY THE GAME

No todo queda en casa

Cuando Chris y Tim Stamper compraron su primer ordenador tenían el propósito de crear un juego, pero «Jet Pac» sobrepasó sus mejores expectativas de éxito: un astronauta debía recoger los fragmentos de su nave en el espacio. A le gente le encantó y en 1983 nació Ultimate.

▶ **LA CONSAGRACIÓN llegó con «Atic Atac» (1983) y «Sabrewulf» (1984), el primero de la trilogía protagonizada por Sabreman. Con un ingenioso sistema de repetición de bloques gráficos consiguieron crear aventuras con casi mil mapas en apenas 48 KB, con las animaciones más rápidas y suaves del momento. ¡Lo nunca visto en un Spectrum! La revolución llegó con la técnica Filmation, que creaba juegos isométricos en 3D con escenarios interactivos: podías coger una roca y colocarla en otro lugar para que el protagonista pudiera subirse. Así nacieron «Knight Lore» o «Alien 8».**







▶ **SUS JUEGOS FUERON tantas veces imitados que los Stamper perdieron su interés inicial y vendieron Ultimate a U.S. Gold. Después, tras fundar Rareware, crearon títulos para Nintendo como «Killer Instinct», «Donkey Kong Country» o «Donkey Kong 64». En la actualidad Rare continúa programando juegos para Xbox.**

PIONEROS

SIR CLIVE SINCLAIR

El decano de los videojuegos

Fue una suerte que este señor, de aspecto tan simpático –a pesar de la corbata– se interesase por las calculadoras, porque él solito sentó las bases de la industria en Europa.

▶ **NACIÓ EN SURREY (REINO UNIDO), EN 1940.** Era tan bueno en matemáticas que llegó a crear un sistema binario. Pero en lugar de ir a la universidad montó un taller de electrónica en su casa. En 1978 fundó Sinclair Research Ltd.

▶ **SE PUSO MANOS A LA OBRA** y en pocos meses creó el ZX-80, poco después el ZX-81. Ambos costaban 99.95 libras. En 1982 presentó el ZX Spectrum y enseguida se convirtió en el ordenador más popular.

▶ **LOS PROYECTOS** siguientes fracasaron y vendió la compañía a su rival, Amstrad. Pero Sir Clive sigue inventando...

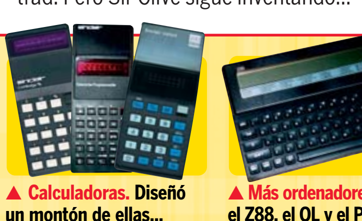


◀ **Sinclair es uno de los personajes más legendarios de la industria. Supo adelantarse a las compañías más poderosas de su tiempo y mucho después ha continuado creando curiosos ingenios electrónicos. Si tienes curiosidad puedes verlos en:**

➔ **www.nvg.ntnu.no/sinclair/**

SUS INVENTOS

▲ Calculadoras. Diseñó un montón de ellas...


▲ Más ordenadores, como el Z88, el QL y el PC200.


▲ Radios y televisores, la mayoría portátiles.

▲ Vehículos: bicis, sillas y hasta coches eléctricos.

¿Sabías que...

...la primera oferta de suscripción de Micromanía incluía el sorteo de un coche eléctrico: el C5 de Sinclair? Hoy este "coche" puede valer millones...



▶▶ más de 5 millones de Spectrum, para el que se desarrollaron miles de juegos. Otro competidor de la época fue el **MSX,** (1983) el "primer compatible" de la historia, ya que era fabricado por distintas marcas. Tenía 64 KB e imágenes con 16 colores.

CARRERA TECNOLÓGICA

Los videojuegos ya existían veinte años antes que las máquinas de 8 bits. *Steven Russell* había creado el primero de todos en 1.961: «Spacewar», para el ordenador **PDP-1**. Se enfrentaban dos jugadores, y cada uno manejaba una nave que sólo podía girar, avanzar y disparar.

Un fan de «Spacewar», *Nolan Bushnell*, había fundado **Atari** en 1972 que ese mismo año lanzó «Pong», un juego inspirado en el tenis que alcanzó fama mundial.



▶ *«Pong» Atari (1972)*

Ya entonces, Atari sabía que, para crecer, debía inventar algo revolucionario: la máquina recreativa casera que hoy conocemos por consola. Lo hizo con «Super Pong» (1.975) y después llegó la Atari **VCS 2600**, que utilizaba... ¡los primeros cartuchos! En 1.980, la 2600 llegó a España, ¿recuerdas el anuncio de la tele?

Después vinieron otras como la **Intellivision** de Mattel (1.980) y la **Colecovision** (1.982). Versionaban las recreativas más populares de Atari, Williams y Midway: «Breakout» (1.977), «Asteroids» (1.979) y «Defender» (1.980).

Desde japón venían **Namco**, **Konami**, y **Nintendo** con los juegos «Space Invaders» (1.978), «Pac-man» (1.980), «Donkey Kong» (1.981) o «Pole Position» (1.982)... Pero el estallido de popularidad para las consolas domésticas estaba aún lejos.

Los aficionados volvieron la vista a los ordenadores, con los que podían aprender y crear sus propios juegos.

LA ERA DE LOS 8 BITS

A finales de los setenta ya triunfaban en EE.UU. los primeros capítulos de las sagas «Ultima» y «Zork» pero todavía aquí, eran casi desconocidos. Entonces... illegaron a España las



▶ *«Manic Miner» M. Smith (1983)*

máquinas de 8 bit! con juegos como «Manic Miner» (1.983) y «Jet Set Willy» (1.984) con los que su programador, *Matthew Smith* fue uno de los primeros que logró obtener fama mundial. Las compañías **Ultimate** y **Ocean** crearon los primeros superventas. La primera lo consiguió con aventuras tan legendarias como «Atic Atac» y «KnighLore». Ocean, por su parte, lanzó «Daley Thompson's Decathlon» (1984), –un clásico de las Olimpiadas en el que había que aporrear el teclado para correr más rápido– y la saga de «Match Day», el primer gran simulador de fútbol.

Durante la era de los 8 bit, los videojuegos españoles compitieron desde el principio a nivel internacional. «Fred», «La Pulga» y los primeros títulos de **Dinamic** se vendieron bien en Europa.



▶ *«Navy Moves» Dinamic*

En todo el mundo, la industria comenzaba a asentarse. Pero lo mejor, aún estaba por llegar...

El Retro-TOP
CON 8 BITS BASTABA

1975-1984 · LOS MEJORES JUEGOS DE 8 BITS

Las máquinas de 8 bits popularizaron los videojuegos en España. Matthew Smith fue uno de los primeros iconos con sus «Manic Miner» (1983) y «Jet Set Willy» (1984). Sin embargo, las compañías con los primeros superventas fueron Ultimate y Ocean. La primera por sus innovaciones técnicas y originalidad, con juegos como «Sabre Wulf», mientras que Ocean apostó por las licencias. Su primer "number one" fue «Daley Thompson's Decathlon» (1984). Pero mucho antes estuvieron las máquinas recreativas: «Pong», «Pac Man», «Space Invaders»...



▲ **PAC-MAN (1980), de Namco. El "Comecocos" de toda la vida.**

Antes... y ahora
MATCH DAY vs PRO EVOLUTION SOCCER 4

OCEAN · 1984 · PLATAFORMAS DE 8 BIT

El genial «Match Day» de Jon Ritman causó un impacto similar al que en nuestros días generan «FIFA 2005» o «Pro Evolution Soccer 4».

La gran novedad era que se jugaba desde una perspectiva lateral, lo que añadía un efecto revolucionario: el bote "realista" de la pelota y el remate de cabeza, aunque con variantes muy limitadas. ¡48 KB de memoria no daban para mucho más! Los jugadores no tenían nombre, sólo había siete por equipo y eran "clones".

● ¿QUÉ LE FALTABA?

Gráficos 3D, realismo, velocidad, opciones... vamos, de todo. Pero, eso sí, ¡era divertidísimo!



KONAMI · 2004 · PC/PLAYSTATION 2

«Pro Evolution Soccer 4» se puede considerar la cuadratura del círculo del fútbol en PC. Empezando por el realismo de sus modelos, la incorporación de alineaciones reales, pases y remates de todo tipo, una IA genial, jugabilidad pasmosa, una velocidad frenética... Pero en algo es idéntico a «Match Day»: es divertido a rabiar.

Estos 20 años han supuesto un salto inimaginable en el realismo y la calidad, pero el encanto de los juegos de 8 bit es irrepetible.

● ¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?

Casi nada. Hoy día es el juego de fútbol soñado por muchos aficionados. Para el futuro, más realismo.



¿Te acuerdas de...
LOS JUEGOS EN CASETE?

LOS ORDENADORES DE 8 BIT utilizaban cintas de casete como soporte de almacenamiento. No hay más misterios: eran las mismas cintas que todo el mundo usaba para grabar música. Este soporte tan común, aunque limitado, contribuyó a popularizar los videojuegos. Los ZX-80, ZX-81 y los primeros modelos de Spectrum 16 y 48 KB no tenían reproductor, así que había que conectar el reproductor musical al ordenador para cargar los juegos. Aunque valía prácticamente cualquier reproductor, había que limpiar el cabezal con frecuencia e incluso ajustarlo con un destornillador para que no se produjesen errores de lectura.

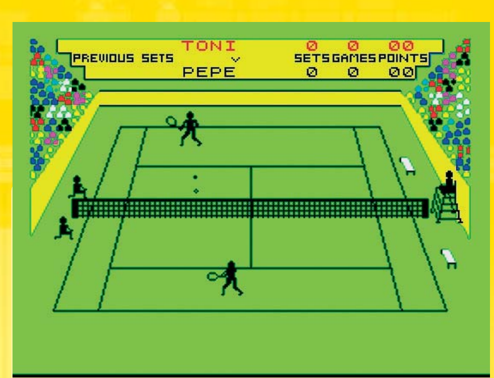




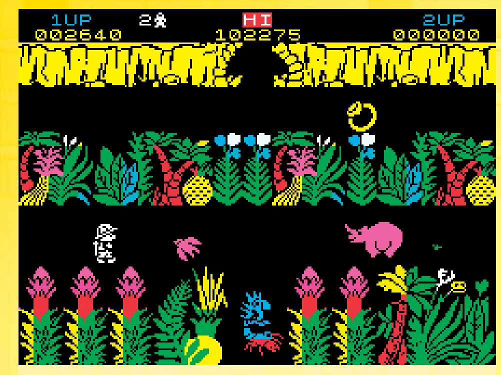
Así eran los primeros videojuegos que disfrutamos



▲ SPACE INVADERS (1978). Sabías que los alienígenas acabarían venciéndote, pero no podías dejar de jugar.



▲ MATCH POINT (1984). El juego de Psion, a pesar de sus gráficos simples, resultaba de lo más realista para la época.



▲ SABREWULF (1984). Ultimate creó un juego frenético con cientos de pantallas. Los enemigos te acosaban sin cesar.

Las máquinas

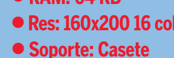
ESOS VIEJOS CACHARROS

¿Te parece que tu ordenador está anticuado? Pues tienes que ver estos... Si eres de los que conserva alguno, ¡cuídalo! Son valiosas piezas de colección.

▶ ZX Spectrum



◀ **EL REY INDISCUTIBLE** Pequeño, coqueto, con un teclado tan original como impreciso y un catálogo de miles de juegos. Dominó el mundo de los 8 bit.



- CPU: Z80A 8 bit
- RAM: 48 KB
- Res: 256x192 8 col.
- Soporte: Casete

▶ Amstrad CPC 464



▶ **UN DURO OPONENTE** El CPC 464 rivalizó con el Spectrum por el trono de los 8 bit. Sus virtudes eran su casete integrado y su mayor memoria.

- CPU: Z80A 8 bit
- RAM: 64 KB
- Res: 160x200 16 col.
- Soporte: Casete

▶ MSX (Toshiba)



◀ **POTENCIA Y ELEGANCIA** La creación del estándar MSX supuso un hito en la informática. Pero pese a su potencia no logró desbancar al Spectrum.

- CPU: Z80A 8 bit
- RAM: 64 KB
- Res: 256x192 16 col.
- Soporte: Casete

▶ Commodore 64

▶ **LA BESTIA** Un teclado casi profesional, 64 KB de memoria, unidad de disco externa estándar... Sin duda era el más potente pero también el menos popular.

- CPU: 6510 8 bit
- RAM: 64 KB
- Res: 320x200 16 c.
- Soporte: Casete



◀ SE TARDABA 5 MINUTOS en cargar un juego de 48 KB. Mientras tanto, si el reproductor estaba conectado a un altavoz, sonaba un estridente pitido. ¡Podíamos oír cómo sonaban los bits! A medida que los juegos se hacían más largos y complejos fue necesario usar sistemas multicarga. Pasabas una pantalla, parabas y volvías a dar al "Play". ¡Como para que se fuera la luz!

La otra Micro
MICROHOBBY

Cuando salió el ZX Spectrum, en 1984 la única revista dedicada a este ordenador era Microhobby. Costaba 95 pesetas y comenzó saliendo cada semana.

Microhobby se convirtió en el primer contacto con la informática para toda una generación. También ofrecía secciones prácticas y de programación y llegó a regalar cintas con demos y juegos.



LAS CLAVES HASTA 1985

El primer Huevo de Pascua fue obra de Warren Robinett, un programador de Atari que, enfadado, (no le permitían firmar sus juegos) incluyó una sala secreta en «Aventure», con su nombre. Sólo se podía acceder al tocar cierto punto en una pantalla.



Aunque «Pac-Man» estaba diseñado para generar niveles infinitos se descubrió que no era así: al llegar al nivel 257 se activaba un "bug" que impedía continuar. La máxima puntuación que podías conseguir era de "sólo" 3.333.360 puntos.



El juego «E.T.», para la consola Atari 2600, se convirtió en el primer fiasco de la industria. Creyendo que sería un éxito, se hicieron 5 millones de copias, pero no gustó y los que no se vendieron se enterraron en el desierto. ¡¡La gente acudía con palas!!

1985

PISTOLETAZO DE SALIDA

Los primeros años de la década de los ochenta han servido para presentar los videojuegos a la sociedad. Pero en 1985 ya hay un montón de ordenadores, que convierten los juegos en un fenómeno social como el cine o la televisión.

En las navidades del 84 lo mejor que te podían regalar era un ordenador. Los **Spectrum**, **MSX**, **Commodore 64** y **Amstrad CPC 464** hicieron felices a toda una generación de adolescentes y crearon una nueva forma de entretenimiento que ha perdurado hasta nuestros días, con visos de superar a todo el ocio "clásico".

NUEVOS CLÁSICOS

Durante 1985 los juegos de 8 bits experimentan un gran salto evolutivo. La mayor parte de las compañías han dejado atrás su etapa "amateur" y se convierten en empresas profesionales. Nacen los primeros juegos en 3D, en los que el protagonista podía coger y apilar objetos para subirse encima, así como saltar y volar en un entorno 3D. **Ultimate** perfeccionó la técnica con «Knight Lore», «Alien 8», «Gunfright» y «Nightshade». Otro de los juegos del momento era «Everyone's a Wally», de Mikrogen, que narraba las peripecias de cinco personajes.

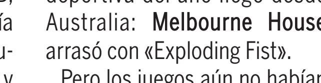


Este es también el año en el que **Dinamic** se consolida: «Rocky», un arcade de boxeo, «Abu Simbel Profanation», un difícil arcade de plataformas, y «West Bank», un divertido juego de puntería "inspirado" en la recreativa «Bank Panic» de **Sega** fueron grandes éxitos.

Precisamente las conversiones de recreativas se convirtieron en un buen filón. No alcanzaban la calidad del original, pero daban el pego y se vendían como rosquillas: «Spy Hunter» e «Hypersports» dejaron profunda huella.

EL DEPORTE, EN CABEZA

Los juegos deportivos siempre son una apuesta segura y las compañías americanas que trabajaban para el Commodore 64 eran las que apostaban más fuerte. «Summer Games 2» y «One on One», recibieron los mejores halagos. Pero la estrella deportiva del año llegó desde Australia: **Melbourne House** arrasó con «Exploding Fist».

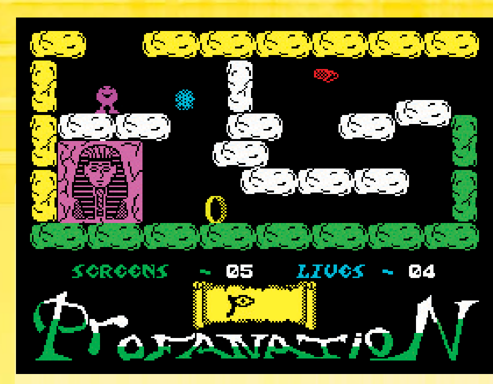


Pero los juegos aún no habían alcanzado su cima, especialmente en lo que al software español se refiere: en años venideros, nacerán compañías como **Made in Spain**, **Opera** o **Topo**.

El Retro-TOP

JUEGOS DE LEYENDA

Tras el gran "boom" de los primeros ordenadores de 8 bit y la creciente popularidad de los videojuegos en todo el mundo, en 1985 nos empezamos a acostumbrar a la consideración como "clásicos" de muchos títulos que, aún hoy, han marcado un modo de hacer y pensar en los videojuegos, y que son recordados con cariño por la generación de jugadores que ya supera los 30 años. Entre ellos, además, podemos ver con orgullo algunos juegos realizados en España. Esta es una pequeña selección de algunas de esas joyas que aparecieron en 1985. Los originales, hoy día, son celosamente guardados por aficionados y coleccionistas.



▲ **ABU SIMBEL. PROFANATION. La consagración de Johnny Jones y de sus creadores, Dinamic.**

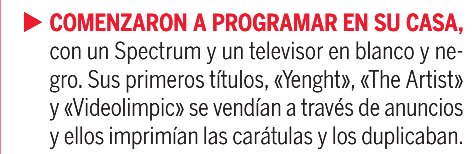
PIONEROS

RUIZ Y RUIZ

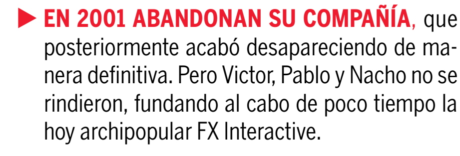
Un tributo a Dinamic



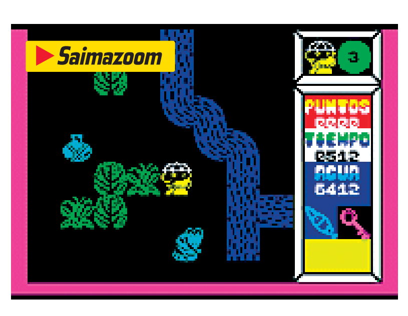
En la década de los 80 las primeras casas de soft surgieron al juntarse amigos o familiares: los Stamper (Ultimate), los Darling (Codemasters) y, en España, Víctor, Nacho y Pablo Ruiz.



▶ **COMENZARON A PROGRAMAR EN SU CASA,** con un Spectrum y un televisor en blanco y negro. Sus primeros títulos, «Yenght», «The Artist» y «Videolimpic» se vendían a través de anuncios y ellos imprimían las carátulas y los duplicaban.



▶ **EN 2001 ABANDONAN SU COMPAÑÍA**, que posteriormente acabó desapareciendo de manera definitiva. Pero Victor, Pablo y Nacho no se rindieron, fundando al cabo de poco tiempo la hoy archipopular FX Interactive.





◀ **Victor Ruiz se convirtió en el genio creativo y programador principal de los primeros juegos diseñados por Dinamic. A él se deben auténticos clásicos del software español como «Abu Simbel Profanation», título clave de la compañía, o el simpar «Camelot Warriors».**

¿Sabías que...

... Mathew Smith programó en 1983 «Manic Miner» y «Jet Set Willy», para luego desaparecer y pasar a ser toda una leyenda?

Hechos para recordar...

UN AÑO GENIAL

CURIOSIDADES, ANÉCDOTAS Y ESCÁNDALOS animaron el mundo de los videojuegos y la informática doméstica en mitad de los 80 –parece que la cosa no ha cambiado mucho en 20 años, ¿verdad?–. La competencia feroz entre compañías o el ansia de vigilar la "moral" y educación de los jugadores más jóvenes forman ya parte de la Historia de los Videojuegos.



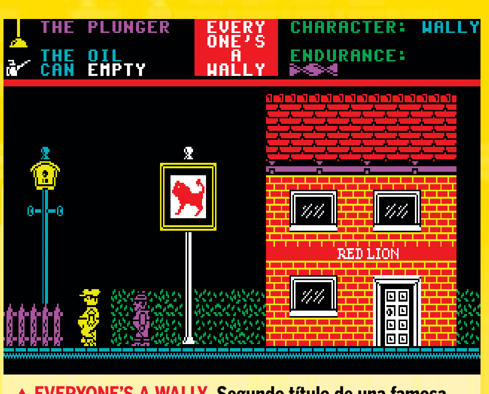
▶ **AMSTRAD lanzó a finales de 1984 un modelo, el 664, con una unidad de disco, muy superior a su ordenador básico, el 464. Ante la amenaza, Sinclair contraatacó presentando, junto con Investrónica, el ZX Spectrum 128, que triplicaba la memoria del Spectrum original y añadía sonido polifónico. España lo disfrutó en exclusiva mundial seis meses antes nadie.**



Los grandes triunfadores de 1985 en España

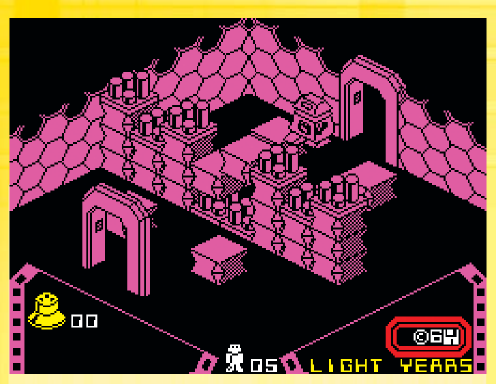


▲ **HYPERSPORTS.** Esta adaptación de una de las recreativas más populares del momento causó furor.





▲ **EVERYONE'S A WALLY.** Segundo título de una famosa saga protagonizada por un grupo de cinco personajes.



▲ **ALIEN 8.** La técnica "Filmation" alcanzó la madurez con esta peculiar adaptación de la película "Alien".

LA HISTORIA DE MICROMANÍA



En 1985 nace Micromanía como una publicación pionera en el mundo de las revistas de videojuegos en España. Era una de las más completas en sus contenidos, muy por encima de otras que se publicaban en Europa, y además ha acabado siendo la más longeva.

- **UN FORMATO MULTIPLATAFORMA, donde tenían cabida todos los ordenadores domésticos existentes, definía su razón de ser. Además de presentar y analizar juegos, Micromanía se diseñó como una revista práctica desde su primer número, con multitud de secciones dedicadas a la programación.**
- **TODA UNA GENERACIÓN de jugadores creció en España al mismo tiempo que Micromanía, que se ha publicado de forma ininterrumpida durante los últimos 20 años. Durante este tiempo hemos crecido y cambiado en numerosas ocasiones, pero mantenemos la esencia y objetivos que inspiró nuestro nacimiento.**

Personajes legendarios

JOHNNY JONES

El primer héroe de la factoría Dinamic

➔ PERSONAJES ➔ SOFTWARE ESPAÑOL

Quizá no sea famoso como su "hermano", Indiana, pero el bueno de Johnny Jones supo ganarse un nombre al ser el personaje protagonista de los primeros juegos de Dinamic.

- **JOHNNY JONES NACIÓ EN 1984,** convirtiéndose en el héroe de «Saimazoom», en donde tenía la peligrosa tarea de recoger sacos de café esparcidos por una selva. Parecía sencillo pero... ¡las serpientes y arañas eran tan grandes como Johnny!
- **SU MAYOR TRIUNFO** llegó con «Profanation». Tenía que penetrar en el templo de Abu Simbel y llegar hasta la tumba del faraón para acabar con una maldición.



LAS CLAVES DE 1985



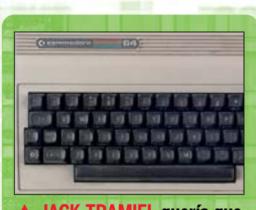
No llegarían a España hasta los años noventa pero «King's Quest» y «Ultima» ya triunfaban en Estados Unidos. «Ultima» comenzó a venderse en la tienda de un amigo de Richard Garriot, y los discos y el manual se entregaban en una bolsa de plástico...



Dro Soft fue una de las distribuidoras más importantes de los 80 y los 90. Fue fundada por Aviador Dro, un grupo musical, y aprovechaban esta conexión para regalar CDs al comprar un juego. A finales de los 90 fue absorbida por E.A.



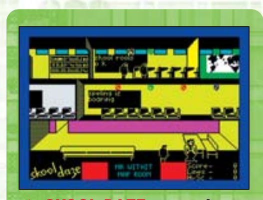
En 1985 el Spectrum ya se había convertido en el ordenador de 8 bits más vendido de Europa, pero el Commodore 64 ostenta el récord a nivel mundial, gracias a sus ventas en Estados Unidos y Canadá, en donde el Spectrum no consiguió calar.



▲ **JACK TRAMIEL quería que su compañía tuviera un nombre militar. Como General y Almirante ya estaban cogidos, la acabó llamando Commodore (Comodoro).**



▲ **CUANDO CLIVE SINCLAIR vendió la marca Sinclair a su eterno rival, Amstrad, se formó un enorme revuelo. Imagina si hoy Sony vendiera su PlayStation a Microsoft...**



▲ **SKOOL DAZE era un juego basado en hacer gamberradas en el colegio y gastar bromas a los maestros. Fue prohibido en muchas escuelas, pero se jugaba con él a escondidas.**



▲ **PROFANATION fue considerado por Dinamic su primer juego "profesional". Para celebrarlo Dinamic regaló 25.000 pesetas al primer jugador que consiguió acabárselo.**

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

ASUS S-Presso SP111

Un PC muy domesticado

MINIPC "BAREBONE" Precio: 225 € Más información: ASUS *http://es.asus.com*

Todo un señor PC con **procesador Pentium 4 y sonido 5.1** es lo que hay dentro de este atractivo **"barebone" configurable**, concebido para tener el ordenador como un elemento más del equipo del salón. Y es que mediante la pantalla táctil se accede a las funciones de reproducción de DVD, MP3, TV y radio FM sin tener que arrancar el sistema operativo. Además, el bajo nivel de ruido, sólo 29 dB, lo hacen adecuado para cualquier entorno doméstico.

En su uso como compatible para software de entretenimiento **no desentona ante los más potentes sobremesa,** al ofrecer una placa base ASUS P4P8T con chipset Intel 865G para instalar un Pentium 4 Prescott de hasta 3.4 GHz, hasta 2 GB de módulos de memoria DDR a 400 MHz para funcionar en modo síncrono con el FSB a 800 MHz del procesador y dispone de un **puerto AGP 8X para una aceleradora 3D** que mejore las aceptables prestaciones del procesador gráfico integrado, un Intel Extreme Graphics. Del resto de componentes, destaca la controladora de disco duro Serial ATA, la tarjeta de red 10/100 y el lector de tarjetas de memoria 7 en 1. ■



▲ Un híbrido de PC y sistema doméstico audiovisual, a cuyas funciones se accede a través de una pantalla táctil, sin tener que arrancar el sistema operativo. Y tampoco le falta un mando a distancia.

LAS CLAVES
- Mini PC configurable con prestaciones de sobremesa.
- Uso como reproductor multimedia sin tener que entrar en el SO.
- Sonido 5.1 con software de Home Cinema.
- Pantalla táctil de gran tamaño y multicolor.
- Sistema muy silencioso.

INTERÉS

Iogear GME224

Un ratón con buena memoria

RATÓN ÓPTICO DE GAMA ALTA
Versión 32 MB: 29,90 € Versión 64 MB: 44,90 €
Más información: IOGEAR. *www.iogear.com*

A simple vista te parecerá un ratón de toda la vida, pero no pensarás igual cuando sepas que dispone de una **memoria flash integrada de 32 ó 64 MB.** Una idea genial para guardar copias de seguridad o trasladar datos fácilmente entre ordenadores puesto que se conecta Plug and Play vía USB y además, sus reducidas dimensiones y su **cable con mecanismo retráctil** facilitan la portabilidad. Y en cuanto a velocidad del puntero con precisión de control es de lo mejorcito del mercado, pues dispone de **tecnología óptica con sensor de 800 dpi de resolución.** ■

▼ Sí, tiene dos botones y una rueda, como cualquier ratón..., pero es que éste integra una memoria flash de 32 o 64 MB.

LAS CLAVES
- Ratón con memoria flash de 32 ó 64 MB.
- Portátil y Plug & Play mediante conexión USB.
- Tecnología óptica de alta precisión

INTERÉS

Trust Sound Expert 714DX

Sonido de infarto

TARJETA DE SONIDO DE GAMA MEDIA 49,95 €
Más información: Trust. Tel: 91-375 45 97. *www.trust.com*

Ya sabrás que **el sonido multicanal 7.1** ofrece un efecto envolvente mejor posicionado en juegos como «Half-Life 2» o «Painkiller». Aprovecha ahora la buena relación calidad-precio de esta tarjeta de sonido, que integra el **avanzado procesador de audio CMedia CMI 8738**, de excelente rendimiento en el sonido 3D posicional de los juegos a través de DirectSound3D y EAX. También **decodifica Dolby Digital EX y DTS ES** para ofrecer sonido 7.1 en tus DVD, e incluye el reproductor por software WinDVD. ■



▲ Con esta tarjeta de sonido de Trust, además, si le conectas un micrófono podrás disfrutar de la función de Karaoke.

LAS CLAVES
- Audio 3D en 7.1 nativo o desde 5.1
- Calidad de sonido con relación señal/ruido de 100 dB.
- Resolución de audio de 24 bits/96 kHz.

INTERÉS

Saitek X52

Armamento del siglo XXI

➲ **PALANCA DE VUELO HOTAS DE GAMA ALTA** ➲ **Precio: 139 €**
➲ **Más información: Corporate PC.** ➲ ***www.corporate-pc.com***

Con este conjunto de palanca de vuelo y acelerador HOTAS en nuestras manos, pilotar un avión será **un prodigio de versatilidad y realismo.** Sucesor del exitoso X45, del que hereda una incomparable relación calidad-precio, el nuevo X52 tiene una **construcción más sólida gracias al empleo de aleación de metal** en su bases y en los gatillos de disparo.

La palanca de vuelo ofrece resistencia constante con un eficaz mecanismo de centrado. En su "armamento", dispone de 2 gatillos metálicos, 2 botones primarios, 4 de disparo, 2 HAT Switch y 3 botones en la base para seleccionar varias configuraciones asignadas a nuestros simuladores de vuelo favoritos.

El acelerador progresivo tiene control de tensado, 2 botones, rueda de desplazamiento, 2 controles de rotación, un controlador para funcionar como ratón y un HAT Switch. **Otra novedad es la pantalla LCD,** con información del perfil de juego , el modo de control, las funciones de los botones, reloj y selección de objetivo de vuelo.



▲ Ya pilotes un avión comercial o todo un caza de última generación, con este dispositivo de control podrás sentir igual que un piloto de élite.

LAS CLAVES

- Perfecta ergonomía.
- Realismo HOTAS de control de vuelo.
- Completamente programable con pantalla LCD integrada.
- Gatillos y bases acabados en metal.
- Botones iluminados para entornos con poca luz.

INTERÉS



▲ Una aceleradora 3D que te permitirá poner todos los juegos en la máxima configuración gráfica.

Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition

En el olimpo 3D

➲ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA.** ➲ **Precio: A consultar**
➲ **Más información: Sapphire** ➲ ***www.sapphiretech.com***

Sapphire acaba de presentar el **nuevo buque insignia de su gama de aceleradoras 3D,** un valor totalmente seguro si estás buscando la tarjeta gráfica más rápida del mercado. El corazón de este coloso es el nuevo **procesador gráfico ATI Radeon X850 funcionando a 520 MHz,** el cual está fabricado en proceso de 0.13 micras, lo que ha permitido que su **número de transistores se incremente a los 160 millones,** configurando un motor de hardware que bate récords con sus 16 canales de renderizado de píxeles y 6 canales paralelos de renderizado de vértices. Puede soportar DirectX9.0 por hardware y además funciona bajo modo nativo PCI Express.

LAS CLAVES

- Actualmente es la GPU más rápida.
- Dispone de 256 MB de memoria gráfica GDDR3.
- Soporte PCI Express nativo.

INTERÉS



NGS SoundMaster

Suenan de lo lindo

➲ **ALTAVOCES 5.1 GAMA MEDIA** ➲ **Precio: 69,90 €**
➲ **Más información: NGS** ➲ **Tel: 94 352 33 11** ➲ ***www.ngs.es***

Un conjunto de altavoces multicanal 5.1 compacto y de elegante diseño, con una **genial respuesta sonora de sonido 3D en juegos y películas.** El subwoofer de madera tiene una potencia de 35W RMS y los 5 altavoces satélites cuentan con 5W RMS por canal. Para el tratamiento de los diálogos, el canal central incorpora un diseño de dos vías. Cuenta con **control digital de volumen independiente para cada canal.**



No es el sistema de sonido más espectacular, pero te convencerá su sonido. ▶

LAS CLAVES

- Estupenda calidad de sonido.
- Graves potentes gracias al subwoofer de madera.
- Altavoz del canal central de dos vías.

INTERÉS

Trust Vibraforce GM-3300

Apura la frenada

➲ **VOLANTE Y PEDALES DE GAMA MEDIA.** ➲ **38,95 €**
➲ **Más información: Trust.** ➲ **Tel: 91-375 45 97.** ➲ ***www.trust.com***

Ya puedes tunear al máximo tu coche con «Need For Speed Underground 2», o conseguir el mejor motor, que si no cuentas con **un buen conjunto de volante y pedales** no podrás conducirlo al límite. Y este modelo de Trust nunca defraudará a los que buscan precisión y resistencia, puesto que el **mecanismo de control de giro destaca por su sensibilidad** mientras que los materiales y la construcción del conjunto son como para echarles años de uso intensivo. Dispone de efectos Force Feedback, 8 botones y 4 levas detrás del volante.

El sistema de anclaje con 4 levas resistirá cualquier maniobra. ▶

LAS CLAVES

- Cuenta con una sólida construcción.
- Efecto muy realista de Force-Feedback.
- Base de pedales lastrada para evitar el deslizamiento.

INTERÉS



Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

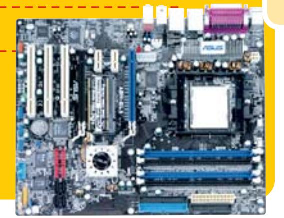
Placas base

Recomendado Micromanía

ASUS A8NSLI Deluxe • ¡Lo nunca visto!

➲ 180 € ➲ Más información: ASUS
➲ *http://es.asus.com*

Esta placa base ofrece lo último en tecnología al integrar el nuevo chipset nVidia nForce4 SLI, el cual ofrece a los AMD Athlon 64 con socket 939 el soporte del modo SLI para instalar dos tarjetas gráficas PCI Express y duplicar con ello su rendimiento gráfico. Cuenta con controladoras de disco duro Serial ATA a 3 GB/s con modo Dual RAID, así como sonido 7.1



Alternativas

Gigabyte GA-81915P-SLI

➲ 130 € ➲ Más información: Gigabyte
➲ *www.gigabyte.com.tw*

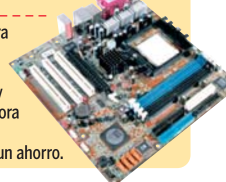
Para sistemas Pentium 4, te recomendamos esta placa base, por ser la primera en ofrecer dos puertos PCI Express para instalar dos tarjeta gráficas GeForce 6800 en modo SLI, el no va más...



MSI RS480M2

➲ 120 € ➲ Más información: MSI
➲ */www.msi-es.com*

Una placa base que integra el nuevo chipset ATI Radeon XPress 200P, el cual soporta Athlon64 y Sempron y tiene aceleradora 3D de última generación integrada, lo que es todo un ahorro.



Procesador

Recomendado Micromanía

AMD Athlon 64 3500+ Newcastle • Inamovible en la cumbre

➲ 320€ ➲ Más información: AMD
➲ *www.amd.com*

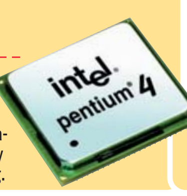
La segunda generación de Athlon 64 tiene su mejor representante en el núcleo "Newcastle", con tecnología HyperTransport de 1 GHz para optimizar la comunicación con los otros componentes en placas base con el socket 939. Tiene anunciadas versiones de 64 bits de «Far-Cry», «UT2004» y «Half-Life2». Un procesador que marca un salto tecnológico y no una simple optimización.

Alternativas

Intel Pentium 4 550 3,4 GHz

➲ 260€
➲ Más información: Intel
➲ *www.intel.com*

Para las placas con socket 775 y arquitectura PCI Express, este procesador es el más equilibrado, con 1 MB de caché L2 y tecnología HyperThreading.



AMD Sempron 2800+

➲ 95 €
➲ Más información: AMD
➲ *www.amd.com*

AMD ataca el segmento básico de procesadores con el nuevo Sempron, que sustituye al veterano Athlon XP. Fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 166 MHZ.

Tarjeta Gráfica

Recomendado Micromanía

Leadtek Winfast PX6800 TDH • ¡Lo nunca visto!

➲ 380 € ➲ Más información: Leadtek ➲ *http://www.leadtek.com*

Una aceleradora 3D que integra el tope de gama de nVidia, el procesador gráfico GeForce 6800 y 256 MB de memoria gráfica DDR para poder poner a tope cualquier juego del momento, incluyendo filtrados y antidentados al máximo nivel para mejorar la definición 3D. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c de espectaculares resultados en «Far Cry» con el parche 1.3.



Alternativas

Gigabyte RX85X256V

➲ 590 € ➲ Más información: Gigabyte
➲ *www.gigabyte.com.tw*

Es la tarjeta más rápida del momento, con el procesador gráfico ATI Radeon X850XT Platinum, y sustanciosos 256 MB de memoria GDDR3.



MSI NX6200-TD

➲ 104 € ➲ Más información: MSI
➲ *http://www.msi-es.com/*

El nuevo procesador gráfico nVidia GeForce 6200 lleva al segmento básico el soporte de DirectX9.0c y en este modelo integra 128 Mb de memoria gráfica



Tarjeta de sonido

Recomendado Micromanía

SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor

➲ 85 € ➲ Más información: Creative
➲ http://es.europe.creative.com

Esta tarjeta de sonido sigue teniendo un precio muy atractivo, que la hace ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 muy realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bits a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».

Alternativas

SoundBlaster Audigy 4 Pro

➲ 269 € ➲ Más información: Creative
➲ *http://es.europe.creative.com*

Si buscas la excelencia de la certificación THX y el audio 3D multicanal 7.1, avanzado, este modelo es el tuyo, con el primer chip de sonido que trata el audio a 32 bits. Soporta el último EAX Advanced HD 4.0.



Gainward Hollywood Home 7.1

➲ 42 € ➲ Más información: Gainward
➲ *www.gainward.net*

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.



Teclado y ratón

Recomendado Micromanía

Logitech LX700 • Para echarle horas sin descontrolar

➲ 109 € ➲ Más información: Logitech
➲ *http://www.logitech.com*

Un conjunto de teclado y ratón inalámbricos que ofrece lo necesario para controlar con precisión los juegos de acción en primera persona porque tanto el teclado como el ratón disponen de ruedas con desplazamiento en 3D. Además, aúna diseño, ergonomía con perfil bajo, funcionalidad y excelente calidad de materiales.

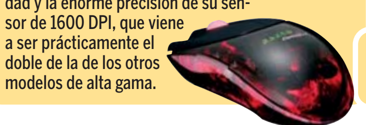


Alternativas

Razer Diamond Magma 1600

➲ 49,99 € ➲ Más información: Razer
➲ *http://razerstore.speed-link.com/*

Un ratón diseñado casi exclusivamente para arrasar en los FPS gracias a la extraordinaria velocidad y la enorme precisión de su sensor de 1600 DPI, que viene a ser prácticamente el doble de la de los otros modelos de alta gama.



Thrustmaster Tactical Board

➲ 69,90 € ➲ Más información: H. de Nostromo
➲ *www.hnostromo.com*

Un revolucionario dispositivo de control para olvidarnos del teclado y el ratón, con una rueda a modo de ratón y 41 botones programables situados de forma muy similar a las habituales combinaciones del teclado.



Altavoces

Recomendado Micromanía

Creative Inspire T7700 • Temblarás

➲ 94 € ➲ Más información: Creative
➲ *http://es.europe.creative.com*

Saca partido a las tarjetas 7.1 con este conjunto de altavoces de Creative, que incorpora dos vías en los tres altavoces frontales. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 20W RMS para el central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia para hacernos vibrar con la atmósfera de los juegos con sonido 3D.

Alternativas

Creative GigaWorks S750

➲ 479,90 € ➲ Más info.: Creative
➲ http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.

TEAC PowerMAX HP10

➲ 54€ ➲ Más información: Alternate
➲ *www.alternate.es*

Auriculares con el mejor sonido 5.1 que incorpora unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Su calidad está garantizada y dispone de caja de amplificación externa con todas las conexiones a la tarjeta de sonido.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipset Intel 915P	150 €
Procesador: Pentium 4 3.46 GHz Ext. Edition	1.100 €
RAM: 2048 MB DDR2 711 MHz	860 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce 6800 Ultra en modo SLI	1000 €
Tarjeta de sonido: Creative SB Audigy 4 Pro	269 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 en modo RAID	260 €
Lector DVD: ASUS DVD-E616P2	35 €
Grabadora: NEC ND 3520A.	90 €
Monitor: LG L3020. TFT 30' 16/9	1.799 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	479 €
Ratón y teclado: Logitech di.Novo	269 €
Periféricos: Thrustmaster F1 Racing	199€
TOTAL	6.510 €

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

Componente	Presupuesto
Placa base: ASUS A8NSLI Deluxe.	180 €
Procesador: Athlon 64 3500+ "Winchester"	320 €
RAM: 2048 MB de memoria DDR a 400 MHz	400 €
Tarjeta gráfica: Leadtek Winfast PX6800 TDH	380 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster Audigy2 ZS	85 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	114 €
Lector DVD: ASUS DVD-E616P2	35 €
Grabadora: Benq Dw1620 (Doble capa)	60 €
Monitor: LG Flatron 900P	330 €
Altavoces: Creative Inspire T7700 5.1	94 €
Ratón y teclado: Logitech LX700	109 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	24,90 €
Saitek X45 Flight Control System	74 €
Saitek R440	74 €
TOTAL	2.280 €

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

Componente	Presupuesto
Placa base: con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	50 €
Procesador: AMD Sempron 2800+ o Celeron D 3300	70 €
RAM: 1024 Mb de memoria DDR a 333 MHz	180 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce5500 ATI Radeon X300	110€
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	24 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 100	50 €
Lector DVD: DVD 10X	18 €
Grabadora: Grabación DVD-R a 4x	60 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	105€
Altavoces: Conjuntos 5.1	60 €
Ratón y teclado: Creative Desktop Wireless 6000	49 €
Periféricos: Saitek P880 Dual GamePad	25 €
TOTAL	801 €

Recomendado Micromanía

Joystick

Saitek X45 • Domina los cielos

74 € Más información: Corporate PC.
Tel: 93 263 48 18 *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Si quieres que tu experiencia a los mandos de los cazas de combate sea lo más realista posible, tienes que hacerte con un conjunto "HOTAS" como éste, absolutamente imbatible en relación calidad/precio. El conjunto está construido en aleación de metal y con un mecanismo de sujeción infalible. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención. Se conecta vía USB.

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

24,90 € Más información: Herederos de Nostromo
www.hnostromo.com

Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.



Volante

Saitek R440 F. Feedback • Písale a fondo

74 € Más información: Corporate.
Tel: 93 263 48 18 *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas permitiendo realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

Almacenamiento

NEC ND3520A• No te lo puedes perder...

90 € Más información: NEC *www.nec.es*

Ya ha llegado la segunda generación de regrabadoras duales de doble capa con este modelo que puede grabar los DVD de una capa a 16X, los regrabables los "tuesta" a 6X y los DVD+R DL de doble capa a 4X. También hay que destacar que soporta el nuevo formato de DVD-R DL de doble capa. Con respecto a la grabación de CD, alcanza los 48X para discos CD-R y 24X para CD-RW. Ineludible.



Alternativas

Sistema X-Gaming

105 € Más información: Smallisbig
Tel: 976 11 483 *www.smallisbig.com*

Un colosal joystick que recuerda a los instalados en las recreativas, con palanca metálica y 8 botones con microinterruptores de gran precisión. Dispone de un accesorio para conectarlo vía USB.

Saitek ST90

18 €
Más info.: Corporate PC.
Tel: 93 263 48 18
www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado que incorpora.



Logitech Rumblepad II

36 € Más información: Logitech
www.logitech.com

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para jugar con simuladores deportivos, como «FIFA 2005».

Saitek P3000 Wireless

44 € Más información: Saitek
www.saitek.com

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.



Logitech MOMO Racing

124 € Más información: Logitech.
Tel: 91 375 33 68 *www.logitech.com*

Aún más asequible ahora este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. Palanca robusta como pocas, con base antideslizante y buen sistema de fijación.



Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless

79 € Más información: Herederos de Nostromo *www.hnostromo.com*

Por fin un conjunto de volante y pedales sin molestos cables de por medio gracias a la tecnología inalámbrica. Y además tiene dos levas detrás del volante, 8 botones y un D-Pad.



Woxter MicroHard Disk

160 € Más información: Woxter
www.woxter.com

Si necesitas un disco duro portátil de alta capacidad te recomendamos este modelo de Woxter, el más pequeño del mundo con unas dimensiones de 4,8 cm x 5,3 cm y una capacidad de 2,2 GB. Se conecta vía USB y no precisa de alimentación adicional.



ASUS DVD-E616P2

35 € Más información: Asus
http://es.asus.com/

Es indispensable contar con un lector de DVD para no forzar los mecanismos de rotación de la grabadora, y este modelo de ASUS alcanza una velocidad de lectura de 16X y dispone de un motor silencioso y sin vibraciones.

Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

PLACAS BASE

PCI Express para Athlon64

Voy a actualizar mi PC a un AMD Athlon 64 y deseo cambiar a la plataforma PCI Express, pero he leído que no está disponible para procesadores AMD. Como no quiero actualizar ahora todo el equipo y poner una grafica AGP, ¿sabéis si saldrán pronto placas base para Athlon 64 con PCI Express y si es así, los modelos recomendables? ■ José Morales



Ya está disponible la tecnología PCI Express para procesadores AMD Athlon 64 a través de los chipset de placa base nVidia nForce4 y VIA K8T890, así que puedes optar por esta plataforma al actualizar tu PC. Sobre nuestra recomendación, ambos chipset ofrecen un rendimiento excepcional, si bien el nForce4 tiene una versión SLI para conectar dos tarjetas gráficas y aumentar el rendimiento de la aceleración 3D. Los fabricantes de placas base MSI, ASUS, Aopen y Gigabyte ya ofrecen modelos de placas base con ambos chipset.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Force Feedback problemático

Los reyes me han traído un conjunto de volante y pedales Formula Vibration Feedback Wheel de Logitech y funciona a la perfección, salvo el Force Feedback en títulos como «Grand Prix4» (actualizado a la versión 9.6), o «NFSUnderground 2». ¿Se puede activar el efecto Force Feedback en ellos? ■ J. Manuel Guillén

Debes instalar las versiones más recientes de los controladores



y el software de gestión Logitech WingMan Gaming Software, que puedes descargar de ***www.logitech.com***. Además, para activar el efecto de vibración en «NFS Underground 2», entra en el menú de opciones del juego, en el correspondiente al jugador. Entre todo el listado de opciones verás las "Opciones del Volante" y "Vibración": actívalas. No olvides tampoco instalar el parche que actualiza el juego a la versión 1.1, que descargarás de ***http://es.ea-games.com/downloads.view.asp?dl_id=571*** Respecto a «Grand Prix 4», entra en la web de soporte de Logitech y descarga el archivo de configuración de control (Wingman Software Profiles) correspondiente al juego para cargarlo en el "Wingman Gaming Softw." antes de iniciar el juego.

TARJETAS GRÁFICAS

Elección en gama básica

Quiero comprar una tarjeta grafica AGP entre 80 y 110€. ¿Cuál me recomendáis atendiendo a una buena calidad/precio/prestaciones, que no me de problemas de compatibilidad y, sobre todo, que acelere por hardware DirectX9? ■ Alberto Arias



Inicialmente salió sólo para puerto PCI Express, pero nVidia acaba de anunciar la disponibilidad de su procesador gráfico de gama básica GeForce 6200 en tarjetas gráficas AGP, y te lo recomendamos, pues es de última generación y acelera por hardware la última versión de DirectX, concretamente la 9.0c. Integradores como MSI y ASUS ya tienen tarjetas gráficas GeForce 6200 AGP. Respecto a ATI, el modelo equivalente por generación y con soporte de DirectX9 —limitado a la versión 9.0b— es el Radeon X300 y la compañía ya ha anunciado la salida de la versión para puerto AGP, aunque aún tardará en llegar al mercado.

PORTÁTILES

Emular T&L

Mi ordenador es un portátil con un Pentium 4 a 2GHz, 256 MB de memoria DDR y placa base con chipset SiS 650. Me han regalado el juego «Call of Duty» y no funciona porque la tarjeta gráfica integrada no soporta el motor T&L. ¿Hay alguna forma de emularlo bajo Windows XP? ■ Eduardo Garcia

La verdad es que tienes un buen problema, pues no sólo «Call of Duty», sino casi todos los juegos actuales necesitan una aceleradora 3D con soporte por hardware del motor de transformación e iluminación (T&L). Con todo, prueba con la utilidad "3D Analize", capaz de emular un motor de T&L por software haciendo creer a los programas de detección de hardware de los juegos que la tarjeta gráfica sí tiene T&L. Puedes descargar el programa de ***http://www.tommti-systems.de/start.html***

GRÁFICOS

Texturas sin color

Tengo una tarjeta gráfica nVidia GeForce4 con 128 MB de memoria gráfica, acabo de instalar «Men of Valor» y sus gráficos son muy extraños, la selva es de color blanco y también los soldados de mi pelotón tiene un aspecto incorrecto, como se



puede ver en la pantalla que os adjunto. ¿Es una incompatibilidad de mi tarjeta gráfica o tiene solución? ■ Pasqual Traver

Descarga la última versión de los controladores de tu tarjeta, los nVidia ForceWare de la web ***http://es.nvidia.com***. Y actualiza «Men of Valor» a la versión 1.3 con el parche que bajarás de ***http://www.vugames.com/file_list .do?gamePlatformId=1706***

JUEGOS

Sistema de protección

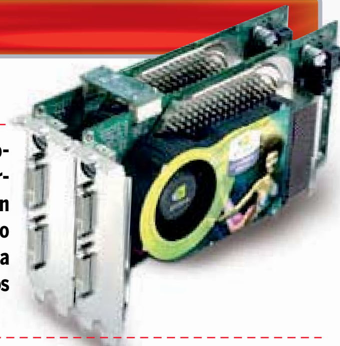
He podido instalar correctamente «Medal of Honor: Paciffic Assault», pero al ejecutarlo sale el mensaje "se ha detectado un programa de emulación de CD/DVD" y no me deja jugar. En principio, la solución es desactivar dicho programa, pero yo no quiero desinstalar mi software de grabación ¿Qué puedo hacer? ■ Kino Cobo

Has topado con el sistema de protección antipirateo más fastidioso y polémico de los últimos tiempos, pues en cuanto detecta software de grabación con emulación de unidades virtuales de

La pregunta del mes

SLI, prestaciones reales

Voy a comprar un PC basado en vuestra configuración recomendada, un Athlon 64 sobre placa base con chipset nVidia nForce4 SLI, y con tecnología SLI para dos tarjetas gráficas, si bien dudo sobre sus prestaciones reales: ¿se duplicará el rendimiento en juegos exigentes? ¿No será mejor instalar una tarjeta gráfica nVidia GeForce6800 Ultra con 256 MB o instalar en modo SLI dos GeForce 6600 GT con 128 MB cada una? ■ Antonio Sanz (e-mail)



En las pruebas con el programa de test «3DMark 2005» y con juegos como «Doom 3», «Far Cry» o Half-Life 2» los resultados han sido dispares. Así, en «3DMark 2005» ha dado más prestaciones el modo SLI con dos GeForce 6600 GT, pero en la mayoría de juegos comentados ha ganado una GeForce6800 Ultra. La diferencia entre la GeForce6600 y dos en paralelo SLI no ha sido del doble, sino sólo de un 35% más de rendimiento. Esto se debe a que la tecnología SLI está aún en una primera fase de desarrollo y los juegos aún no están optimizados para exprimir el rendimiento del modo SLI. Te recomendamos que adquieras una GeForce 6800 Ultra. Así no cerrarás la puerta al modo SLI. Cuando salgan nuevas tarjetas gráficas, la GeForce6800 será más asequible y podrás comprar otra igual para activar el modo SLI, que con toda seguridad funcionará mejor con los juegos que ahora.





CD/DVD impide la ejecución del software al creer que el usuario lo ha usado para piratear el juego. De juzgado de guardia..., pero puedes desactivar la emulación de unidades de CD sin tener que desintalar el software de grabación, accediendo a su menú de configuración, y desactivarla siguiendo las instrucciones o ayuda en línea del programa.

CONTROLADORES

Actualización problemática

Desde que instalé la última actualización de los controladores de mi tarjeta gráfica GeForceFX 5600 XT al iniciar juegos como «Rome: Total War» o «Myst IV» la parte superior de la pantalla se oscurece. ¿Ha salido alguna actualización de estos juegos que solucione el problema? ■ Pere



Vuelve a instalar la versión más reciente de los controladores de nVidia ForceWare que no te dieron problemas con los juegos que comentas. Para ello, desinstala la actualización efectuada desde "Agregar o quitar programas" del Panel de Control. Selecciona "nVidia drivers" y una barra te indicará la eliminación de los archivos del controlador. Tras reiniciar, se cargarán los controladores estándar (el escritorio estará en baja resolución) y entonces ejecuta el instalador de los ForceWare versión 61.77.

INSTALACIÓN

Bloqueo inesperado

Tengo un ordenador con procesador Athlon XP y tarjeta gráfica GeForce 2 MX 440.Tras instalar una tarjeta de sonido 5.1, al encender de nuevo el PC, ya no arranca y el monitor se queda sin imagen. Lógicamente, he quitado la tarjeta, pero el problema persiste. ¿Puedo solucionarlo sin tener que llevarlo a un servicio técnico? ■ Guillermo Roig

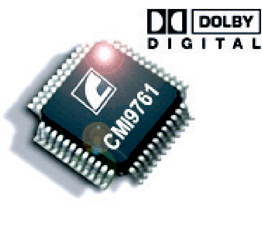


Seguro que al trastear en la placa base se ha movido la tarjeta gráfica o un módulo de memoria y al no hacer buen contacto, tu PC ya no arranca. Para descartar un improbable bloqueo de la BIOS, resetéala moviendo el "jumper" que te indicará el manual de la placa base. Si persiste el problema, vuelve a abrir la caja y extrae la tarjeta de sonido, la tarjeta gráfica y los módulos de memoria RAM. Limpia los puertos AGP, PCI y los zócalos DIMM de memoria con un bote de aire comprimido o limpiador antiestático (los hallarás en cualquier tienda de componentes electrónicos). Limpia también los conectores de las tarjetas, pero sólo con estos productos (no con un trapo), y no toques los contactos metálicos. Entonces, inserta con firmeza los componentes en sus respectivos puertos y zócalos y verás que el PC se inicia sin problemas.

SONIDO

Chip integrado

Tengo una placa base con chipset de sonido C-Media 2.3 AC97 integrado y al ejecutar algunos programas multimedia me sale el error "el software de descompresión de sonido no está instalado o está desactivado", lo que no es cierto, pues son los códecs de audio MSACM, que están instalados y configurados como activos. ¿Hay alguna solución? ■ Alfonso Bastidas



Tu problema es la incompatibilidad de versiones entre los códecs de audio MSACM y el controlador de audio del chipset de sonido C-Media de tu placa base. Debes actualizar los códecs MSACM, cuya última versión 1.02, descargarás de la página ***http://www.codec-download.com/***. También tendrás que instalar los últimos controladores de audio de tu placa base. Para ello, necesitas saber el chip de sonido específico (búscalo en la documentación de la placa base) para descargar los controladores actualizados de la web ***http://www.cmedia.com.tw/product/AC97_list.htm***

TECLADO Y RATÓN

¿Mejor sin cables?

Hace poco compré un conjunto de escritorio que recomendabais, el Wireless Optical de Microsoft pero no consigo que responda tan también como mi viejo teclado mecánico con juegos de acción 3D ¿A qué se debe? ■ Axel

Para asegurar una respuesta fiable en un conjunto de teclado y ratón inalámbricos debes asegurarte de que el receptor de la señal infrarroja no esté obstaculizado, tal y como se especifica en el manual. Pero el problema también puede ser debido a un motivo tan simple como que las pilas se hayan agotado. Prueba a cambiarlas y verás.



Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

S. W. CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II



► El nuevo «Caballeros de la Antigua República» viene con unos gráficos 3D más detallados y un poco más exigentes que los de la primera entrega. Si no quieres ver entorpecido tus estoques y movimientos con el sable láser, será mejor que tu PC disponga de una tarjeta gráfica de gama media compatible con **DirectX9.0c** y con, al menos, **128 MB de memoria gráfica**. Un par de ejemplos recomendables son las tarjetas con procesador **GeForce 6600** o las que cuentan con un **Radeon X700**. La CPU debe ser de unos **2 GHz** y contar con **1 GB** de **RAM**. Y, si cuentas con un **ratón óptico,** mejor.

WORLD OF WARCRAFT

► Para el magnífico juego de rol online de Blizzard, una línea de banda ancha **ADSL** o **Cable** es vital para disfrutar de una conexión fluida y reducir los períodos de latencia o "lag". La tecnología gráfica de «World of Warcraft» está muy optimizada, por lo que basta una **tarjeta gráfica** de gama media como la **GeForce FX5700** o la **Radeon X600**. Sí es importante contar con al menos **512 MB de RAM** y, como jugarás durante horas, procura tener un conjunto de escritorio cómodo.



ACT OF WAR

► Este es uno de los juegos de estrategia más espectaculares en la actualidad. Sus gráficos se muestran en base a entornos 3D muy detallados y con múltiples efectos, que exigen un hardware relativamente potente, en relación a otros juegos de su género. Aún así, bastará con una tarjeta gráfica básica como la **GeForce 6200** o la **Radeon X300**. Suele haber múltiples unidades en pantalla que ejecutan rutinas de IA complejas, así que conviene que la **CPU** supere los **1.6 GHz.**



CITY OF HEROES

► Con lo que cuesta hacerse un superhéroe poderoso en el original «City of Heroes» y cómo puede fastidiarse todo, sólo porque la conexión al servidor europeo se queda congelada. Para evitarlo, asegúrate de contar con banda ancha **ADSL** o **Cable.** Por lo demás, tu PC no tiene que ser un maquinón, basta con **512 MB** de **RAM**, una **CPU** de **1 GHz** y una tarjeta gráfica básica. Eso sí, mucho mejor si el conjunto de **teclado y ratón** son **cómodos,** lo que agradecerá tu héroe.



Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

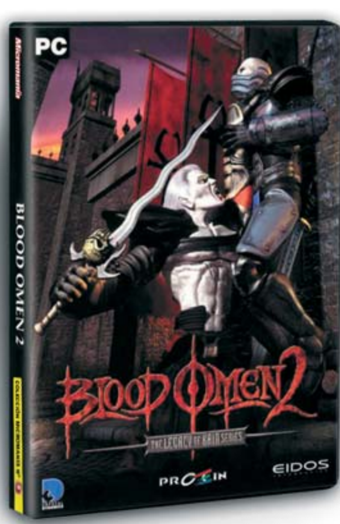
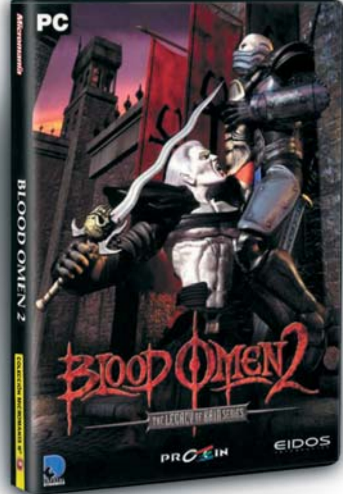
Juego completo

Blood Omen 2

Género: Acción · Comp.: Crystal Dynamics · Idioma: Castellano · Espacio: 1.15 GB

Tras un letargo de nada menos que 400 años, el vampiro Kain despierta con el deseo de venganza inundando sus viejas venas. Es hora de poner en marcha su recuperación y acabar con Lord Sarafan.

La historia comienza cuando Umah, una bella vampira, ayuda a Kain a recuperar todo su potencial de destrucción, aprovechando sus poderes y sus virtudes. Más adelante, Kain habrá de unirse al grupo de Los Cabal, quienes serán su apoyo fundamental a lo largo de la aventura y le ayudarán a recuperar su espada perdida, la mítica «Soul Reaver». Los sentimientos encontrados de odio y venganza son el motor de un personaje al que acompañarás en una aventura inolvidable.



- SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III 450 MHz
- RAM: 128 MB · HD: 1.8 GB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 8.1

Controles básicos:
Ratón: Vistas y ataque · Cursores: Movimiento





NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es

Cellblock Squadrons
Tres misiones demo

➔Género: Acción/Simulador ➔Compañía: S.Furious Soft. ➔Lanzamiento: Enero 2005 ➔Idioma de la demo: Inglés ➔Espacio: 17 MB

En este juego de acción con claros elementos de simulador, el personaje principal es el de un prófugo rebelde que se encuentra embarcado en una vertiginosa fuga. La demo consta de tres misiones a lo largo de las cuales pilotarás una nave de combate para intentar eliminar a los cazas enemigos enviados para interceptarte. Ganarás tu libertad si completas las misiones con el objetivo principal de sobrevivir, pues el enemigo te busca "vivo o muerto".

Lo que hay que tener

- ➔Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
- ➔CPU: Pentium III 1 GHz
- ➔RAM: 128 MB
- ➔HD: 50 MB
- ➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible con Direct3D con 64 MB
- ➔Tarjeta de sonido: 16 bit
- ➔DirectX 8.1b
- ➔DirectX 9 (recomendado)

Controles básicos:

- ➔Ratón: dirección, apuntar y disparar
- ➔W: Aumentar potencia
- ➔S: Disminuir potencia



Micromanía 20 años 1985-2005

Aplicación especial
MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
¡Así comenzamos!

Queremos que celebres el 20 aniversario de la revista con nosotros y, entre otras muchas cosas, nos ha parecido buena idea incluir los primeros números de Micromanía en el DVD. En la aplicación de este número tienes las tres primeras revistas en formato PDF, para que puedas visualizar y leer cada página cómodamente. Es nuestra historia y la historia de los videojuegos... Aquí tienes un anticipo de lo que vas a encontrar:

» Llegamos al quiosco con la portada del mítico «Jet Set Willy». Sí, nos divertíamos con estos juegos... creételo. Te recomendamos que leas la tercera página del primer número, ¡con el primer editorial de Micromanía! En él hay toda una declaración de intenciones.

» En el número 2, estábamos intentando que esto de hacer revistas fuera una rutina... ¿Y sabes qué? todavía no lo hemos conseguido. En sus páginas puedes ver artículos prácticos para Spectrum y Comodore. No todo era jugar, ¿vale?

» En el número 3, seríamos muy novatos con la revista, pero ya sabíamos lo útiles que os resultaban los mapas gigantes de los juegos del momento.

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Splinter Cell Chaos Theory
Sam Fisher al rescate

➔Género: Acción ➔Compañía: Ubi Soft ➔Distribuidor: Ubi Soft ➔Lanzam.: Marzo 2005 ➔Idioma de la demo: Inglés ➔Espacio: 602 MB

En la tercera entrega de sus aventuras, Sam Fisher sigue al pie del cañón. Bruce Morgenholt, uno de los personajes claves de «Chaos Theory» acaba de ser secuestrado y el objetivo principal de esta demo es rescatarlo sano y salvo, junto a otros secundarios, como localizar el armamento escondido de una organización terrorista llamada "La voz del Pueblo". Comprueba la buena forma en que se encuentra Sam.



Lo que hay que tener

➔SO: Windows 2000/XP ➔CPU: Pentium 4 1.4 GHz ➔RAM: 256 MB ➔HD: 720 MB
➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➔Tarjeta de sonido: 16 bit ➔DirectX 9.0c

Controles básicos:
➔W/S/A/D: Movimiento ➔Ratón: Vistas ➔Botón izq.: Disparo

Nascar SimRacing
Carrera en dos circuitos

➔Género: Velocidad ➔Compañía: E.A. Sports ➔Distribuidor: Electronic Arts ➔Lanzamiento: 28/02/2005 ➔Idioma de la demo: Inglés ➔Espacio: 161 MB

Llega un nuevo juego basado en la fórmula Nascar de competición en circuitos ovales con un alto nivel de rigor en la conducción. La demo ofrece la posibilidad de correr en dos circuitos, escogiendo entre varios pilotos y personalizando el vehículo con el fin de obtener el máximo rendimiento en carrera.

Lo que hay que tener

- ➔SO: W. 98/ME/2000/XP
- ➔CPU: Pentium III 1 GHz
- ➔RAM: 256 MB ➔HD: 230 MB
- ➔T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 32 MB
- ➔Tarjeta de sonido: 16 bit
- ➔DirectX 9.0c

Controles básicos:

- ➔Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- ➔Cursor izq./dcha.: Volante
- ➔Insertar: Cambio de cámara

Cross Racing Championship
Carrera rápida y contrareloj

➔Género: Velocidad ➔Compañía: Invictus ➔Distribuidor: P3i ➔Lanzamiento: Abril de 2005 ➔Idioma de la demo: Inglés ➔Espacio: 91 MB

El principal desafío de estas carreras de todo-terreno está en la complejidad de los trazados, que precisan una conducción muy técnica, en la que factores como la tracción, la potencia del vehículo y los desperfectos sufridosm cobran una enorme importancia. ¡No sueltes el volante!

Lo que hay que tener

- ➔SO: W. 98/ME/2000/XP
- ➔CPU: Pentium III 1 GHz
- ➔RAM: 256 MB ➔HD: 294 MB
- ➔T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- ➔Tarjeta de sonido: 16 bit
- ➔DirectX 9.0

Controles básicos:

- ➔Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- ➔Cursor izq./dcha.: Volante
- ➔Control: Freno de mano.

¡¡Extras!!

Sacred
Actualización y Expansión

Género: Acción Compañía: Ascaron Distrib.: FX Interactive Idioma: Castellano Espacio: 107 MB

Este archivo ofrece todo un añadido de contenidos, con la versión 1.8.3 de «Sacred Online» y el pack de expansión «Sacred Plus». Disfrútalo.

Star Wars: Battlefront
Pack de mapas

Género: Acción Compañía: Lucas Arts Distribuidor: Activision Idioma: Inglés Espacio: 83 MB

El universo de "Star Wars" continua proporcionando muchas horas de diversión a sus seguidores en este juego de acción online, que cuenta ahora con ocho nuevos mapas de reciente creación.

War Times: European Frontline
Dos misiones y un mapa



Género: Estrategia Comp.: Legend Std. Distrib.: Planeta Castellano Espacio: 1 MB

Este extra consiste en dos nuevas misiones individuales y el mapa multijugador "Colinas del Desierto".

FIFA Soccer 2005
Creation Centre 2005

Género: Deportivo Compañía: Chau Le Distribuidor: Chau Le Idioma: Inglés Espacio: 4 MB

Si buscas mejorar o incluso modificar algún aspecto de este simulador en su última versión, con esta aplicación, llamada «Creation Centre 2005», podrás hacerlo, casi sin límite alguno...

Pro Evolution Soccer 4
Herramienta de Edición



Género: Deportivo Comp.: Ryannick Distrib.: Ryannick Inglés Espacio: 2 MB

Descubre una potente utilidad con la que podrás modificar las opciones del juego hasta límites insospechados.

Drivers Gráficos
Drivers nVidia, ATI y SiS

Género: Soporte Compañía: nVidia, ATI y SiS Distribuidor: nVidia, ATI y SiS Idioma: Castellano Espacio: 74 MB

Últimas versiones de los drivers gráficos más representativos del mercado, como SiS Xabre, ForceWare para los GeForce de nVidia y Catalyst para los Radeon de ATI.

Vampire: Bloodlines
16 clanes adicionales y MOD

Género: Rol Compañía: Troika Games Distribuidor: Proein Idioma: Inglés Espacio: 35 MB

Un sensacional extra con 16 nuevos clanes que se suman a los ya disponibles en el juego original, todos extraídos del universo de "Vampiro".

UEFA Champions League 2004-2005
Entrena al Chelsea inglés



Género: Deportivo Compañía: E.A Sports Distribuidor: Electronic Arts Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Castellano Espacio: 165 MB

Aunque la temporada de fútbol ya lleva un tiempo, el vencedor de la UEFA Champions League aún está por decidir y ahora entra en su recta final. En la demo que te ofrecemos en el DVD de este mes se te pondrá a la dirección deportiva del Chelsea inglés desde el momento de su clasificación y por tanto, desde el inicio de la competición. Serás el entrenador, y con ello, el máximo responsable de establecer la mejor estrategia para afrontar cada partido.

Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP CPU: Pentium III 700 MHz RAM: 256 MB HD: 201 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB Tarjeta de sonido: 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:
Cursores: Dirección D: Disparo S: Pase corto A: Pase largo

Prince of Persia: El Alma del Guerrero
Dos niveles de juego

Género: Acción/Aventura Compañía: Ubi Soft Distribuidor: Ubi Soft Lanzamiento: Ya disponible Idioma: de la demo: Castellano Espacio: 297 MB

La última entrega del Príncipe, «El Alma del Guerrero» salió hace unos meses y si aún no lo has probado, aquí tienes una nueva demo individual, con dos niveles completos espectaculares. En cualquiera de ellos podrás apreciar el impresionante sistema del juego que personaliza el estilo de lucha de cada adversario y también hallarás un reto en los enigmas a resolver para llegar a completar ambos niveles.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 350 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Golpear







¡¡Preview!!

MotoGP 3: Ultimate Racing Technology
Por fin, las primeras escenas del juego

Género: Velocidad · Compañía: Climax · Distribuidor: THQ/Proein · Lanzamiento: Septiembre de 2005 · Idioma: Inglés



Se acerca la tercera entrega de la serie basada en la competición de motociclismo más realista. Con la licencia oficial de MotoGP, el juego nos permitirá competir en la actual temporada de la máxima categoría del motociclismo en competición. Este vídeo muestra algunas de las características del juego, para el que tendremos que esperar hasta el próximo septiembre.

Ice Hockey Club Manager 2005
Veinte días sobre hielo

Género: Deportivo · Compañía: Greencode · Distribuidor: JoWood · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 273 MB

Este juego permite ponerse al frente de la dirección deportiva de un equipo de hockey sobre hielo y también de sus recursos económicos. La demo permite jugarlo en su totalidad, sin limitación alguna y con todos los equipos de la liga NFL. Pero con la única limitación de 20 días...

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 802 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Ski Alpin 2005
Descenso de velocidad

Género: Deportivo · Compañía: 49Games · Distribuidor: RTL Enterprises · Lanzamiento: Noviembre 2004 · Idioma: Alemán · Espacio: 103 MB

El esquí alpino es una de las disciplinas deportivas que requieren mayor técnica y control. En la demo de este juego de ski, participarás en una prueba de velocidad en descenso, tanto de día como de noche, con un recorrido que deberás bajar lo más rápido posible, pero con un límite máximo de oportunidades.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 110 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Cursores: Dirección
- S: Freno derecho
- A: Freno izquierdo

Act of War
Operación con 5 misiones

Género: Estrategia · Compañía: Eugen Systems · Distribuidor: Atari · Lanzamiento : Marzo 2005 · Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 670 MB

Este juego plantea un hipotético conflicto internacional en un futuro cercano, marcado por la sofisticación y el potencial de las armas modernas. Y la demo permite llevar a cabo una operación militar compuesta de cinco misiones cuyo objetivo es dominar una zona de costa, donde se concentra el enemigo.

Lo que hay que tener

- SO: W. 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 1.44 GB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Winning Eleven 8
Partido de exhibición

Género: Deportivo · Compañía: Konami · Distribuidor: Konami · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 200 MB

«Winning Eleven 8» es unas de las referencias entre los juegos de PC sobre fútbol y la demo que te ofrecemos te permitirá jugar un partido de exhibición de cinco minutos, escogiendo entre cinco selecciones internacionales (España, Inglaterra, EEUU, Italia y Suecia), y en dos estadios distintos, en Asia o en America.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 219 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:

- Cursores: Movimiento
- X: Pase corto
- A: Disparo

¡¡Especiales!!

Especial Extras de HALF-LIFE 2
Que no te falte de nada

Garry'S MOD
Mod Half-Life 2

Género: Acción · Compañía: Garry Newman · Idioma: Ingles · Espacio: 4 MB

Uno de los primeros mods desarrollados para este título, basado en la física del juego y personajes: te permitirá realizar movimientos inimagiables...

Sofimage|XSI
Mod Tool y Add-on Valve Source

Género: Aplicación · Compañía: Softimage · Idioma: Ingles · Espacio: 202 MB

Esta herramienta te permitirá aprovechar todo el potencial de desarrollo 3D del juego, para realizar modificaciones sobre objetos. Y el «Add-On Valve Source» te generará barras especiales para crear mods.

Strider MOD
Mod Half-Life 2

Género: Acción · Compañía: TheQuartz · Idioma: Castellano · Espacio: 5 MB

Este mod te permitirá controlar un strider y un helicóptero. Esta versión es solo compatible con el modo individual. Por otra parte, esta nueva versión ha pulido ciertos defectos de sus antecesoras.

Actualizaciones

▶ ESDLA: La Batalla por la Tierra Media
Actualización a la versión 1.01. Este archivo actualiza desde la versión 1.0 y añade 3 nuevos mapas multijugador (Northern Ithilien, Black Gate, Eaves of Fangorn). Igualmente se ha añadido un nuevo sistema de comunicación y se han mejorado ciertos aspectos gráficos del juego.

▶ Far Cry
Actualización a la versión 1.31. Esta última actualización incorpora mejoras en el modo multijugador, en el que un bug producía que una determinada arma ofreciera un mayor rendimiento de lo normal y desequilibrase las partidas en este modo de juego.

▶ Kohan II: Kings of War
Actualización a la versión 1.2.3. Con este archivo se ha mejorado notablemente la IA del juego y se ha equilibrado el potencial de algunas unidades. Igualmente, se han incluido algunas mejoras en las opciones de juego.

▶ Los Niños del Nilo
Actualización a la versión 1.2. Este archivo corrige numerosos errores en diversos textos de escenarios y campañas. De igual modo, se ha realizado otro buen número de correcciones que afectan directamente a la jugabilidad del juego y a los resultados que obtenga el jugador.

▶ Rome: Total War
Actualización a la versión 1.2. Este archivo soluciona los problemas de conectividad que tenían los usuarios del modo multijugador del juego. Asimismo, también se solucionan los problemas de conexión que existía con los servidores GameSpy.

▶ Sid Meier's Pirates!
Este archivo supone la primera actualización oficial del juego, sin número de versión. Su aplicación es vital para la corrección total del problema detectado con el sistema SecuROM de los DVDs originales del juego. No se trata de una instalación sino de una sustitución del archivo original.

▶ Superpower 2
Actualización a la versión 1.4. La instalación de esta actualización mejora notablemente la inteligencia artificial del juego, añade un Chat privado y la posibilidad de "banear" (penalizar o expulsar) a los jugadores. También añade algunas zonas en los mapas.

▶ Xpand Rally
Actualización a la versión 1.1.0.0. Esta actualización implementa notables mejoras en la opción del servidor dedicado del juego, corrige problemas en el modo multijugador usando mods del juego. También permite la modificación de las condiciones climatológicas y la nocturnidad usando mapas creados por los usuarios.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE 

No te pierdas...

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Prepárate para el espectacular regreso de Sam Fisher y descubre las novedades de «Chaos Theory».

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Llega el nuevo juego de LucasArts y lo ponemos bajo la lupa de nuestros expertos.

Y en nuestro DVD

Juego Completo Original para PC

ECHELON

¡Conviértete en piloto de la Federación en este apasionante título de acción futurista!



Especial Taller de juegos (IV)

Continúa nuestro repaso a las mejores herramientas de diseño de los grandes juegos. Le llega el turno a Max Payne 2

Y además, las mejores *demos jugables* del mes, *previews* y nuevas *sorpresas* para seguir celebrando el *Año de Micromanía.*

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.